

添头还是卖点？
漫谈代理游戏“周边攻势”

10月下
本期特惠价
￥7.00



电脑应用与娱乐的第一选择

轻松拍出专业范儿

P19 好效果并不贵
宿舍变“影棚”装备指南

P24 不拍寻常片
不一样的趣味摄影技巧

P31 室内的风景
手把手拍摄专业级静物





重磅专题：10年恩怨，再战江湖——百度奇虎战火重燃

新品初评： 三星Galaxy S3手机 / AOC E2343FI刀锋显示器 / E人E本T5平板电脑 / 同方锋锐U45F-i2374502笔记本电脑 / AVG全功能软件2013

应用聚焦： Kickstarter，互联网创业的“第一推动力”

前线地带： 极品飞车——最高通缉 / 监听风暴

评游析道： 我还活着——这确实是一个奇迹

龙门茶社： 画里乾坤今古谁同——纹章的来龙去脉

在线争锋： Gameloft游戏与微收费

极限竞技： 《星际争霸Ⅱ》的攻守之道

游戏剧场： 幸好有你，陪我到最后



本期强档攻略
热血无赖


修真世界
XZSJ.11408.COM
一剑之颠、再见修仙
壹 人气小说 作者亲自操刀策划
贰 画面为王 媲美客户端级大作
叁 云端技术 读取时间敬请无视
肆 庞大玩法 武器卍解娘宠养成
XZSJ.11408.COM

重点推荐

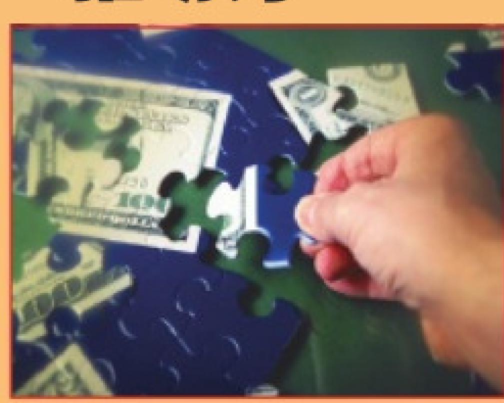
P18 特别策划
轻松拍出专业范儿

随着摄影器材的普及，出现了许多利用相当普通的摄影器材拍摄却被狂赞“毒、德味、大师、学习了”的照片。你有自信能拍出这样的照片吗?



P45 应用聚焦
Kickstarter，互联网时代创业者的“第一推动力”

今天，有理想、有抱负并且拥有货真价实创造力但缺乏资本支持的创业者迎来了新的希望——Kickstarter。在这里，梦想可以化作现实。



P92 攻城略地
热血无赖

本作以香港为背景舞台，玩家扮演打入黑社会帮派的卧底警探。从文化符号的意义上来看，《热血无赖》取得了远胜GTA系列的辉煌成功。



大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
北 京	赵 勇	云 南	李 响
上 海	李 铭	河 北	王 东
南 京	刘 芸	河 南	齐思远
甘 肃	吴国林	四 川	何国良
河 南	张 宪	青 海	余 庆
上 海	夏文强	河 南	雷鸣开
河 北	张 政	上 海	周 凯
广 东	李 晓	新 疆	关 芳
北 京	张 龙	北 京	彭 飞
江 西	王思佳	黑龙江	李 丽



▲赠送《魔兽世界》卡牌20张，《大众软件》特制卡牌包一个

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社 长 宋振峰
总 编 宋振峰

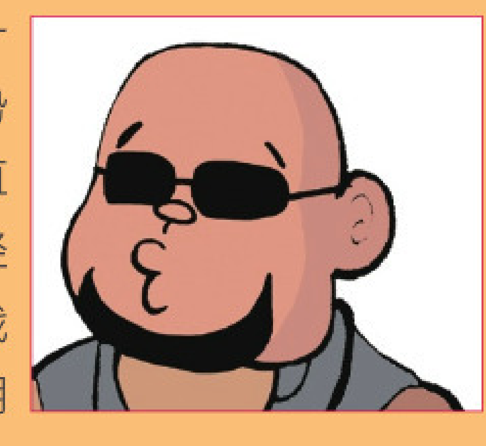
执行主编 王晨
编辑部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥 范锴
黄利东 毋羽 赵博 吴昊 郑弢
本期责编 马骥
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广告部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电 话 010-68271996 / 68272656
传 真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发行部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电 话 010-88135613
传 真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杏 陶蕊
印 刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2012年10月16日
定 价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

责编手记



1. 牙疼不是病，疼起来真要命——和以往一样，进入换季时期之后，根髓炎的老毛病再次以势不可挡的气势向本人的牙床发动了闪电战突袭，直接把小编我折腾得茶饭不思夜不能寐。不过，在经过一番以消炎药与镇痛剂为主力兵器的全面反击战之后，造反的牙髓乖乖签订了暂时停火协议，本期责编任务总算是顺利划下了句点。

2. 1948年，被时政分析家极不看好的哈里·杜鲁门出乎意料地击败了自己的竞选对手，顺利连任美国第33任总统。在选举结果揭晓前夜，有偏向的媒体《芝加哥论坛报》急不可耐地印好了“杜鲁门大败”的头条新闻并在次日一早上市发行，结果毫无悬念地成为了20世纪美国出版业最大的笑柄之一。这个生动的故事再次告诉我们，预测未来者往往会被未来所嘲笑，戒之慎之！

3. 上面那条内容是我在牙疼失眠夜乱翻名人八卦时收获的轶闻之一。之所以要记在这里特别强调一番，原因有两个：第一，由于平面杂志制作周期提前的缘故，诸位在拿到这期杂志时没有在内容中看到同步发生在身边的大事纯属正常现象；第二，最近“大软”的部分栏目负责人略有改变，除了有新编辑加入之外，“预测未来”性质的“前线地带”栏目如今也变成了由我编辑的版块，想要投稿的读者朋友谨记重新确认一下各大栏目编辑的邮箱。

4. 最近观看：《深夜食堂》&《孤独的美食家》。在这段白粥当饭的日子里，恐怕也只有依靠这种精神食粮满足口腹之欲了。

5. 最近阅读：《隐形怪物》。事实再次证明，恰克·帕拉尼克确实是个不折不扣的怪才。

6. 最近聆听：约翰·列侬1971年的专辑《想象》（Image）。《心灵鸡汤》靠边闪，这才是正宗的精神灵药。

本期责编：Enigma



精英部队
ELITE FORCES
2012现代战争网游
打造专属枪械
成就战争传奇
火热测试进行中 EF.9HGAME.COM 领取激活码
九合游戏
9hgame.com

王者再临
三星Galaxy S3手机

■晶合实验室 树檀



Galaxy S3作为三星手机旗舰级S系列的新产品，屏幕尺寸继续增加，采用了4.8英寸1280×800分辨率10点触摸屏。其正面设计非常简洁，除底部正中的物理按键和与顶部扬声器开口外，几乎完全用康宁第二代大猩猩玻璃覆盖，弧形设计圆润顺手，抗磨防刮功能则让手机历久弥新

三星Galaxy S3是最早推出的四核手机之一，虽然几乎所有的国际大厂，甚至主要的国产手机品牌，很快都推出了四核产品，但无论是从影响力还是销售情况来看，Galaxy S3都是无可比拟的王者。它正和另一款三星特色手机Galaxy Note一起，抵抗着iPhone在手机用户群中的扩张，并在较长时间里成为了Android手机市场的顶峰之作。



Galaxy S3厚度仅有8.6mm，与iPad 2相当，比仅有3.5英寸屏幕的iPhone 4还要轻薄，从图中可以看出，其侧面按键也变得更加纤细以适应超薄、带有弧度的边框



背部为塑料材质，覆盖金属漆，在很薄的厚度下提供了相当不错的强度，且与主体严丝合缝。白色版后盖与前部同色，蓝色版本后盖颜色稍深，不过色彩融合得很好。背部上端提供了800万像素摄像头、LED补光灯和一个扬声器开口



Galaxy S3支持Micro SD卡扩展，采用Micro SIM卡，支持国内所有3G制式，不过型号和一些细节略有差别，我们的样机为支持WCDMA制式的i9300。它配置2100mAh电池，正常使用的续航时间为一天半左右



Galaxy S3之所以受到广大用户的追捧，是因为它和盲目堆砌各种高配置的手机不同，真正充分利用到四核处理器等高配置的能力。例如其主摄像头就拥有20帧高速连拍功能（图为拍摄以80km/h速度掠过的轿车），以及更高速的快门响应、大光圈和HDR（高动态范围）等功能。

利用前置190万像素摄像头较高的清晰度，Galaxy S3能精确识别人眼动作，可在用户注视屏幕时不进行锁屏操作，也可在人脸解锁时进行眨眼确认，避免了仅使用照片即可解锁的尴尬，更具实用性。它甚至还能监控眼珠动作，通过眼珠的左右或上下移动完成翻页、滚屏等操作。

另外它还有实用的语音识别和交互能力、拿起手机提示未接电话、一触即得的信息交换以及独特的画中画功能等，在人机工程和使用感受方面成为目前市场的领军产品之一。

总结：

Galaxy S3充分利用了自身强大的配置，在惊艳的应用前提下，其Exynos 4412 1.4GHz四核处理器、1GB内存等高端配置和安兔兔测试12 000分左右的全球领先性能等，其实都已不再重要，它们已成功化身为让用户开心使用的配置基石。P



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商： 三星（Samsung）
上市状态： 已上市
参考价格： 4499元
附件： 充电器、充电/数据线、说明书等
咨询电话： 400-810-5858（服务热线）
推荐用户： 高端手机玩家
相似产品： HTC One X、LG P880等

轻灵多彩
AOC E2343FI刀锋显示器

■晶合实验室 魔之左手

在之前我们介绍过绰号为刀锋的手机和平板电脑，都是以超薄为卖点的产品，AOC推出的刀锋系列显示器，当然也是一款相当轻薄的产品。

E2343FI是刀锋系列显示器中的一款产品，采用LED背光23英寸屏幕，分辨率1920×1080，响应时间2ms，亮度250cd/㎡，动态对比度高达5000万:1。它背部的纯白色和正面的黑色，弧形底座与硬朗的屏幕都形成了鲜明对比，个性十足



从侧面可以看到屏幕非常纤薄，其重量只有2.82kg，和常见14英寸笔记本与电源的总重类似，单手即可轻松移动。

E2343FI的底座表面覆盖着一层暗色织物，无反光的沉稳色调和光洁的屏幕主体完全不同，除显得更有个性外，底座这样设计也是因为在此集成了一对5W的音箱，这一功能在超薄显示器中相当少见。

这款产品拥有多种情景模式，用户可根据实际需要调节，默认设置下色彩显示偏冷偏淡，图像清晰锐利。其左右和上方可视角度都达到70°以上，完全可满足一般用户的需求。在最高亮度下浏览图像时，它的功耗仅有28W左右，待机功耗则非常低，功率表已无法测出。



在底座上还集成了很多连接功能，正面带有苹果数码产品接口，可播放存储的视频和音乐，也可充电和同步资料，所有的显示器按键位于这一接口前方的凹陷内，虽然按键很小但操作便利



纤薄的显示屏主体无法安装电源甚至视频接口，因此这些接口也都位于底座后部，除VGA与HDMI视频输入接口外，还有音频和USB接口等



炫目度： ★★★★☆
口水度： ★★★★
性价比： ★★★★☆

厂商： AOC
上市状态： 已上市
参考价格： 1399元
附件： 电源线、VGA连线、USB连线、说明书、质保卡等
咨询电话： 4008-878-007（客服热线）
推荐用户： 追求轻薄时尚的家庭、办公、娱乐用户，苹果手机用户
相似产品： 三星S23B370H、华硕VS238N-A等

总结：

这是一款外表靓丽又轻盈环保的产品，极致的轻薄、苹果数码连接能力和极低的功耗，使其非常适合用于较小的使用空间，并可配合长时间不关机的办公电脑等设备。

手笔双控
E人E本T5平板电脑

■晶合实验室 魔之左手

E人E本终于支持手指触控了，也许对它原本的消费对象来说，这一功能可有可无，但无论是为了扩展用户群体还是扩展应用能力，手指触控能力是有相当意义的。在市场中已经有很多大牌平板都采用了手笔双控能力的情况下，如何让产品更加与众不同呢？

T5采用Android 4.0.4操作系统，配置双核高通1.5GHz双核处理器，1GB内存，32GB存储空间，支持WiFi、语音通话和短信功能，并且内置GPS、重力传感等功能。其安兔兔测试得分达到6500以上，象限（Quadrant）测试在3600分以上，达到双核平台的中等水平。





T5也提供了外壳，并将电磁触控笔安装在外壳上，主体与外壳的连接进行了重新设计，更易于拆卸，因为主体已可完全脱离触控笔正常使用



T5采用8英寸IPS屏幕，分辨率1024×768，支持10点触控，但设计有了明显改动，侧面操控键和底部音量键取消，底部物理按键也简化为单一的Home键。正面最下方是更大更显眼的指示灯，右侧边框宽度减小，不过仍保持防滑纹设计。另外其正面顶部也出现了摄像头，像素高达200万

特色的应用软件才是E人E本的灵魂所在，其主界面上占据最大面积的仍然是手写办公系统，另外下方的快捷方式和按键栏中增加的E键，也可让用户快速进入各种手写功能。其手笔操控的转换与融合更加自然，例如抓图时可直接用笔进行批注，而抓图大小则由手指控制，不会受到笔点的影响，反之由于使用电磁笔而非电容笔，所以手指碰到屏幕也不会留下“批注”痕迹

T5背部仍采用防滑设计，顶部配置800万像素摄像头，拍照效果出色。其底部则带有扬声器开口，侧面的双模式3G SIM卡（WCDMA/CDMA 2000）接口和底部的耳机和USB Host接口也偏向背部



侧面带有盖子的3G SIM卡接口，可支持WCDMA或CDMA 2000模式，并可通过SIM卡拨打电话和收发短信，成为一款“巨屏”手机



底部有通话所用的麦克风和带有滑动式保护盖的USB Host接口，通过这一接口可直接读取U盘等设备中的文件



炫目度： ★★★★☆
口水度： ★★★★☆
性价比： ★★★☆

厂商： 壹人壹本
上市状态： 已上市
参考价格： 5980元
附件： 充电器、联线、耳机、说明书、电磁手写笔、皮套等
咨询电话： 400-778-1111（服务热线）
推荐用户： 习惯纸面记录或对原笔迹有较高要求的高端政商用户
相似产品： ThinkPad Tablet、富士通商务系列平板电脑等


在更强大的硬件支持下，除了进一步完善以往型号中表现得很出色的各种手写输入、批注、识别能力外，T5还加入了原笔迹搜索、原笔迹快速转换为文本、原笔迹保存为Word或图片等功能。


与T5一同发布的还有E人E本的智慧云服务（MindCloud）平台，除提供即时信息外，用户所有办公文档和原笔迹记录都将自动同步至云端，可通过PC客户端进行查看、管理、打印，未来升级到T6等新型号后，也可直接下载T5上的各种文件与设置。所有T5用户在激活账号后都将获赠2GB的永久免费空间。


T5内置办公、新闻、股票等商务软件，同时也提供了QQ、读揽天下、捕鱼达人、德州扑克等社交、休闲、阅读、游戏软件，无需安装其他软件就可满足消费者的使用需求

总结：

E人E本T5的手笔双控功能非常完善，我们可以手中持笔，手指翻页和缩放，操控感觉相当自然，且几乎不会出现误操作，明显超越目前常见的各种手笔双控平台和解决方案。另外它基本可满足全天使用的续航能力、长达数周的待机时间、Home键唤醒屏幕、随时唤出手写办公系统的“E”键、支持手机通讯功能等，都明显提升了使用感受。P

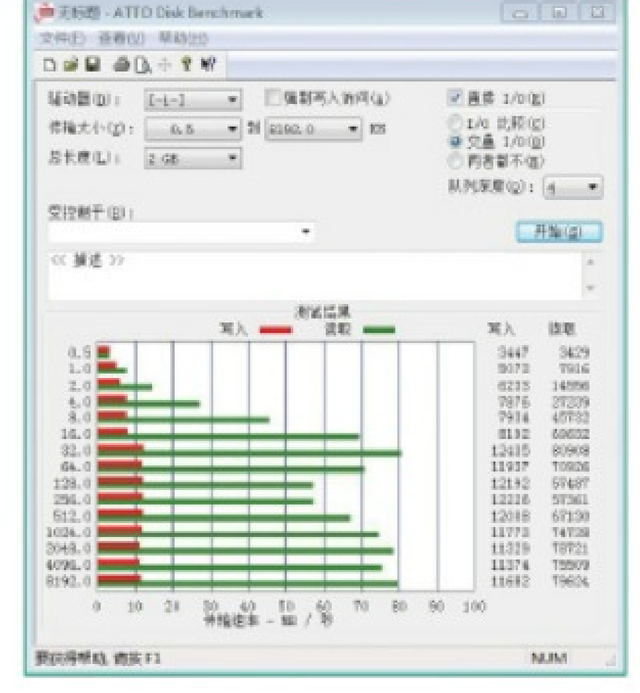
高速入门U盘
Kingmax PD-09俏碟

■晶合实验室 魔之左手

Kingmax的pop系列U盘是它面向大众的普及型产品，随着USB 3.0规范的普及，这一系列也开始引入USB 3.0接口标准，PD-09俏碟就是一款普及型USB 3.0 U盘。


PD-09俏碟采用雾面金属外壳，既牢固又耐脏，而且散热效果较好。其头尾部与盖子接缝处为透明塑料材质，显得更加晶莹灵动，尾部较大的挂绳孔也不显突兀


它有“迷雾灰”与“粉紫红”两种颜色，均采用USB 3.0标准接口，有8GB～32GB多种容量型号。


作为入门级产品，PD-09在性能中更突出高速读取，读写速度分别为80MB/s和12MB/s左右

总结：

PD-09是一款比较有趣的USB 3.0产品，其读写速度相差较大，更适合多读取较少写入的共享与备份用途。P


炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商： 胜创科技（Kingmax）
上市状态： 已上市
参考价格： 229元
附件： 无
咨询电话： 800-830-9257（闪存客服中心）
推荐用户： U盘备份和系统安装用户
相似产品： 威刚、朗科等品牌的类似产品



主要配置	
项目	参数
处理器	Intel第二代智能酷睿i3-2377m@1.5GHz
内存	4GB DDR3 1333
显示屏	14英寸LED显示器（分辨率1366×768）
硬盘	500GB （7mm薄型）
显卡	Intel HD Graphics3000核芯显卡
无线连接	802.11b/g/n
光驱	无
接口及扩展	USB 3.0，USB 2.0，HDMI，千兆有线网+VGA（共用，需使用转接线），耳机麦克风接口，多合一读卡器
输入设备	全尺寸键盘，多点触控板
摄像头	30万像素摄像头
重量	1.87kg。旅行重量2.19kg
操作系统	DOS

廉价体验轻薄酷

同方锋锐U45F-i2374502笔记本电脑

■晶合实验室 魔之左手

清华同方笔记本的性价比一直很高，从面向玩家的X46钢铁侠系列到最新的轻薄型产品U系列，都是如此。在其超极本U45F系列中，也包含了这款4000元左右的廉价产品——U45F-i2374502。

U45F采用全铝合金磨砂外壳，巧克力块式的黑色按键和大型一体式触摸板，乍一看很像苹果MacBook，不过从侧面可以看出它更像很多超极本的收缩设计，因此机体更为轻薄，最厚处仅有20.5mm，符合14英寸超极本的标准。这款产品的用料与做工都不错，据称其测试标准基于军用规范，可保证很好的稳定性与耐用性。

这款产品底部采用一体式设计，要想升级内部配置必需摘下整个底面，它没有提供空余内存插槽，处理器也采用了焊接在主板上的方式，唯一能升级的是硬盘，追求超极本感觉的用户可以考虑升级为轻薄型SSD，可大幅提升开机和唤醒速度，并降低发热量与重量。

从配置上看，我们测试的低端U45F中并没有安装固态硬盘，因此在开机速度、唤醒速度等方面的表现与标准超极本有一定差距，不过无线视频、USB 3.0接口等配置与更高端的U45F-i3314501没有差别。

我们的测试采用样机提供的32位Windows 7家庭普通版操作系统和相应驱动（i2374502的官方规格仅搭配DOS系统），测试中其最高功耗为34W，桌面操作功耗仅有17～20W。满载运行时机身右侧的升温比较明显，键盘面为35～37℃，底部36℃～38℃，排风口最高温度达到44℃，室温25℃。

这款产品的表现中规中矩，由于配置并不太高，所以3D性能不足以在中等画质下应付主流3D游戏，不过办公和音视频性能完全可满足普通用户。在实际使用中，其休眠功耗极低，可维持数周甚至一个月，达到高端超极本水平，但休眠唤醒速度18秒22，睡眠唤醒速度5秒39，和常见超极本有一定差距。P

测试成绩表		
项目	子项	得分
PCMark 7	PCMark	1529
3DMark Vantage	总分	2979
3DMark Vantage（Performance）	总分	P1310
	GPU	1054
Fritz Chess Mark	4线程	2885千步/秒
Battery Eater 05续航时间	高性能状态	2小时09分
街霸4	默认设置	33.62fps



底部两侧配有扬声器，前端的凹型设计便于掀开屏幕



最厚处与一角硬币接近，最前端的扁平开口就是很特殊的网线/VGA合一接口

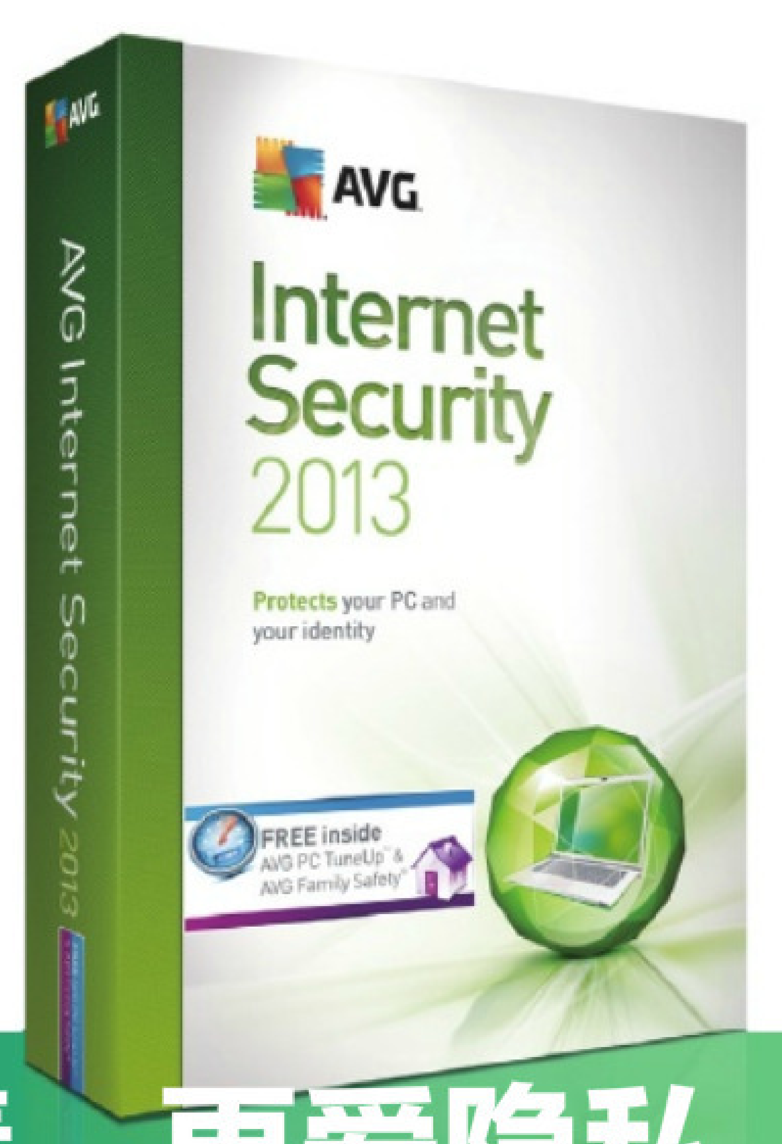




这是一款“简配”版超极本，与标准超极本的主要差距只有SSD，价格却要便宜不少，用户可自行升级SSD，使其变成高性价比的真正超极本。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

厂商： 清华同方
上市状态： 已上市
参考价格： 4499元
附件： 电源适配器、说明书等
咨询电话： 800-810-5888（购买热线）
推荐用户： 追求时尚轻薄的电脑用户
相似产品： 联想U410-ITH、惠普Envy 4-1040tu等



爱杀毒，更爱隐私

AVG全功能软件2013

■晶合实验室 炎枫

AVG是一家来自于捷克的安全软件公司，近年来凭借不断改进的技术，以及对上网安全的重点关注，在全球市场上取得了相当不错的业绩。据OPSWAT于2012年第2季度末公布的安全软件市场份额报告，AVG最新全球市场份额为10.1%，目前排名第五；在2011年其市场份额甚至一度攀升至第二。日前，AVG在纽约发布了其2013年度全系列安全产品，其中的部分产品已在中国市场同步上线，用户可到其官方网站http://www.avg.com下载使用。新版产品中包含了大家较为熟知的AVG杀毒软件免费版，同时也有针对个人用户的旗帜版产品"AVG Internet Security"（中文名"AVG全功能软件"），以下就让我们对后者做一下概览性的评介。



主界面采用了类似于Windows 8 Metro的设计

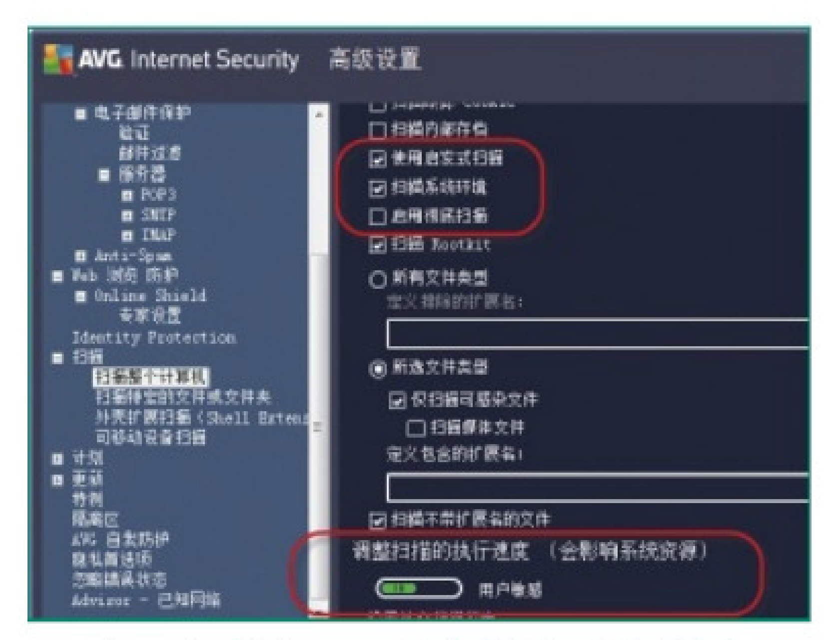


功能设置界面仅有少数的选项，一般用户只需在此简单开关功能即可自定义软件的使用

新产品主界面采用了类似于Windows 8 Metro的设计，主要功能以大块按钮的方式呈现，并且在其上标注该功能的当前使用状况。除此之外，我们也在软件的设置界面中看到了多处滑动式按钮的设计。目前支持触屏的PC已在市场上大量出现，软件中的这些设计除跟随潮流之外，也会有实际的用武之地。在主界面上点击方块即可进入各功能的对应设置界面，其上只安排了简单的开关按钮，更进一步的设置则可到"高级设置"界面操作。总体来说，新版软件使用起来比2012版更加简洁。

相比2012版，软件的杀毒扫描模块得到了较大改进，据官方介绍，新版的病毒扫描速度提高了36%，效率大幅提升。配合高级设置中的"使用启发式扫描""启用彻底扫描""扫描内部存档（即压缩文件）""调整扫描速度"等选项，用户可以进一步控制扫描时的系统资源占用和扫描效率之间的平衡。在查杀率方面，我们使用了国内某知名安全论坛的最新病毒样本进行测试，测得本软件的病毒/恶意软件查杀率为87.79%，相比同类产品属于偏上水平，用户可放心使用。

以上杀毒模块的功能也可从免费版AVG 2013中获得，相比于免费版，全功能版将更多的注意力放在了对用户上网安全和个人隐私的保护上。除了常见的网络防火墙、反垃圾邮件等功能之外，AVG还提供了一系列较为独特的保护功能。例如"身份保护（Identity Protection）"，可利用行为分析技术监视当前系统上运行的所有程序，如果发现有可疑的个人资料盗窃行为，将立刻关闭相关程序；又如通过浏览器插件（需要在安装过程中选择"AVG加载项"），本软件可扫描用户当前浏览的页面以及其上的链接，防止用户受到恶意网站的侵袭；安装在浏览器上的工具条还可提供反Cookie跟踪功能，据官方宣称，这是AVG软件中最受欢迎的功能之一，如果你也不喜欢网站跟踪自己的行为（例如经常会在网页中发现与自己之前的选择或浏览密切相关的内容），这应当是个好选择。此外，针对之前很是"热闹"的公共WiFi攻击，本软件中也提供了相应的WiFi保护功能。P



用户可在"高级设置"中控制更多扫描选项





通过程序行为判断及反Cookie跟踪等一系列技术，AVG全功能软件2013可以有效保护用户个人资料和隐私，这是其相比一般杀毒软件的重要优势。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商： 奥维捷（AVG）
上市状态： 已上市
参考价格： 148元
附件： 不详
咨询电话： 010-85253930（售前咨询）
推荐用户： 对安全上网和个人隐私保护有较高要求的用户
相似产品： 卡巴斯基、金山毒霸、瑞星杀毒软件、360杀毒等

10年恩怨，再战江湖
——百度奇虎战火重燃

■本刊记者 冰河

一夜之间，战火重燃。

2012年8月21日，中国互联网两大上市公司——占据搜索市场地位第一的百度搜索，以及桌面客户端下载排名第二的奇虎360终于开始了无可避免的正面交锋。8月28日晚，所有通过360综合搜索服务访问百度知道、百科、贴吧等内容的用户，会发现页面都自动跳转到了百度首页。许多用户直到此时才知道，在8月16日奇虎360推出综合搜索后，用360安全浏览器的他们已在悄然不觉中成为了其搜索业务的首批用户，也成为了“3B”大战的第一批牺牲品。根据奇虎360的最新财报，截至2012年6月，360浏览器月度活跃用户为2.72亿，市场渗透率61%，导航页日均独立访问用户8300万人，日均点击量约为3.68亿次。在客户端安装量上仅次于腾讯的QQ软件。据第三方机构Hitwise 8月31日发布的数据，依托海量用户的360综合搜索上线半个月后，访问量市场份额便已经达到10.41%，位居网页搜索第二位，超过了搜狗和谷歌。百度的市场份额是55.81%。这个数字看上去很高，但半个月前，它的市场份额是62.3%。自从谷歌高调宣布离开中国之后，一直独占鳌头的百度再一次遇到了强硬挑战。这一次李彦宏面对的是一个老对手，当然也可以说是一个老朋友，此人便是周鸿祎。他们之间的恩怨，已经有10年了。


百度李彦宏与奇虎周鸿祎

很难描述再一次看到周鸿祎的奇虎360和李彦宏的百度终于发生正面对抗是什么感觉，对于记者本人来说，仿佛回到了10年前非典期

间的那段时光，那时候周鸿祎的公司是当时有名的3721，而李彦宏刚刚从美国回来没多久，百度的大旗刚刚树立起来，他们尚算不上那个时候的主角，却已经初露锋芒。尽管不少人认为这场矛盾的爆发是周鸿祎在打完马化腾之后，出于各种目的再一次挑选新对手发动袭击。但对于经历过中国互联网行业那个阶段的人来说，周鸿祎和李彦宏的这场对抗早在10年前就已经开始，此次交火不过是10年前恩怨的延续而已。10年在互联网是一个很漫长的时间段，很多人崛起，很多人消失，如李彦宏和周鸿祎一般始终站在互联网行业风口浪尖的人很少。因此百度与360再续前“怨”，相比以往的其他风波更具有传奇性，也更能揭示中国互联网的逐利本质。俗语说“君子报仇，十年不晚”，放在这里是“抢你饭碗，十年照旧”。大家争来争去的，不过就是个“利”字而已。

但无论如何，现在已经不是10年前了。那个时候虽然新浪、搜狐、网易3大门户方兴未艾，但留给后来创业者的空间还是非常多的，东方不亮西方亮，相互之间的争斗看上去虽然激烈，但却并没有到你死我活的地步。而现如今腾讯、百度、阿里、奇虎、金山、盛大……这些巨头基本已经将中国互联网市场瓜分殆尽，各自据有一块地盘，业务链也相对稳定成熟，因此争斗多数都发生在这些巨头之间相互的业务冲突。在类似苹果这样全新的创意和平台出现和普及之前，此类冲突基本还是集中在PC平台上，这意味着一旦冲突公开化，就很难看到真正的终结，除非一方放手，否则明里暗里的动作将会继续不断，只是不知道会不会再延续一个10年。

对于台下观战的网民来说，这种争斗带来的究竟是好处还是坏处很难说，也许短期利益受损，但长期来说也许会带来一些新局面。不过我们唯一可以确定的是，战局走向并不由台下的网民决定，尽管台上的每个人都信誓旦旦地表示为了消费者，可我们都很清楚，只有“利益”是真的，至于“消费者”是谁，真的有人关心么？

一 搜索十年浮沉

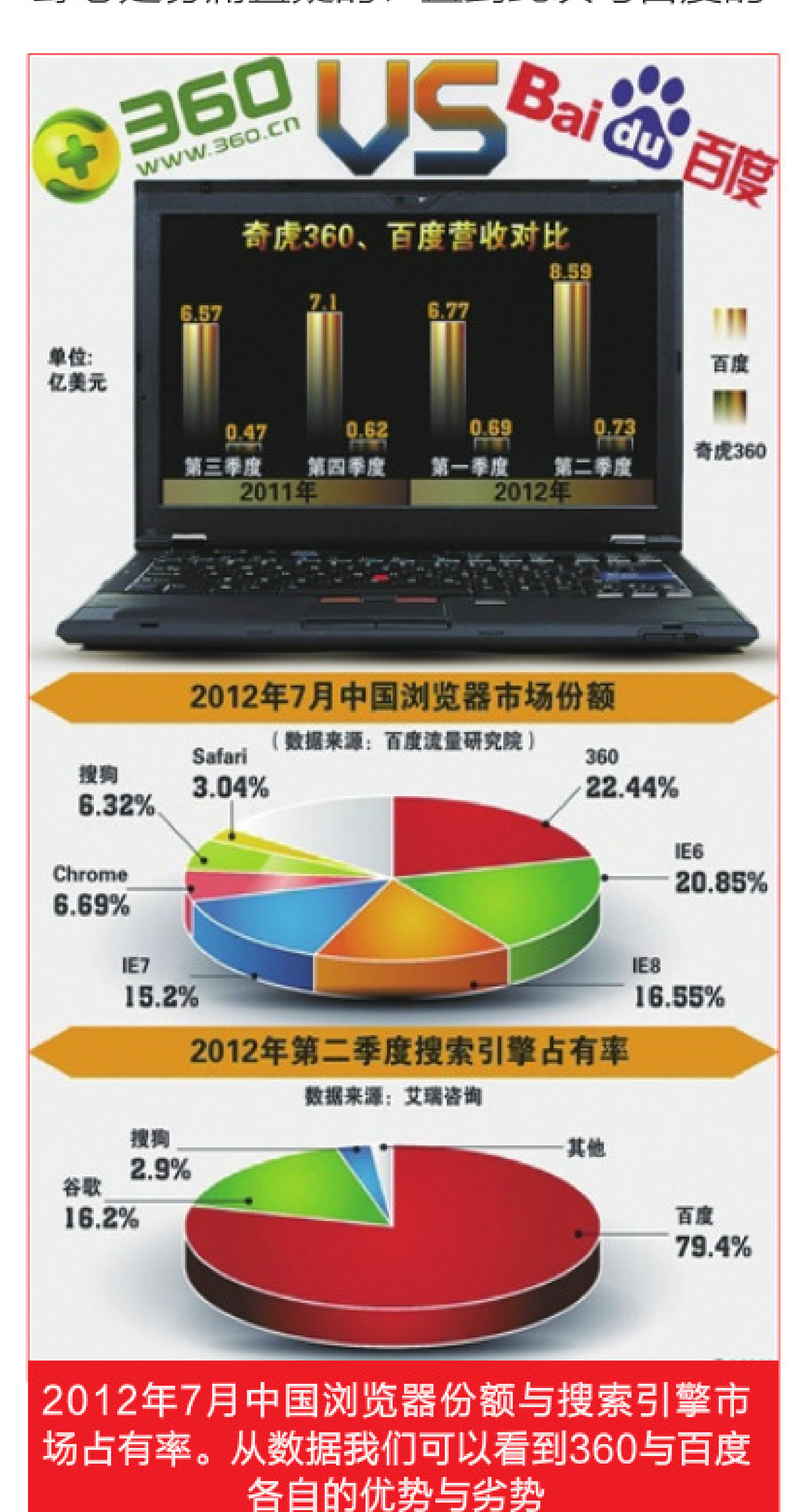
对于搜索业务来说，周鸿祎可以算是中国互联网的先驱之一。1998年他就成立了专注于搜索业务的3721公司，通过提供网站搜索和网址实名注册等业务为早期的中国网民服务。那时候李彦宏的百度尚在酝酿中，张朝阳的搜狐虽然也关注搜索，但他效仿的是美国的雅虎，通过搜索概念做门户，至于谷歌，那时候算是高级网虫的心头好，“Google”这个单词对于大多数网民来说远远没有“3721”这个充满了中国文化色彩的名字来得亲切，因此在2003年3721被收购之前，周鸿祎的确是中国互联网搜索业务的开拓者和霸主。2001年在李彦宏还只能为几家门户网站提供搜索技术时，新浪、搜狐等各大互联网创业公司还在苦苦支撑的时候，3721已宣布盈利。2002年，百度效仿3721的“实名上网助手”推出“百度搜霸”，于是双方展开了基于IE浏览器的“插件大战”，双方互相给对方下黑手的激烈程度并不亚于后来360和腾讯的大战。不过那时周鸿祎的主要对手是同样涉及实名上网业务的中国互联网信息中心（CNNIC），李彦宏对于他来说只算一个配角。这从当时的诉讼记录可以看出来，3721与CNNIC的诉讼要远比3721与百度的诉讼多出不少。只是那时候谁也没想到，最后还站在场上的是当时的配角李彦宏。

事实上，连番的诉讼和技术对抗的确让周鸿祎疲惫不堪，也许正是出于这个原因，在并无太多前兆的情况下，2003年周鸿祎将3721作价1.2亿美元卖给雅虎。2004年3月，他出任雅虎中国区总裁，整合雅虎搜索与3721推出“一搜”，继续他的搜索业务。由于跨国公司管理模式和人事上的纷争，周鸿祎在雅虎干得并不顺心，2005年任职期满之后他离开雅虎，一搜这个产品被后续者马云搁置，再后来被完全放弃，包括3721在内的业务黯然谢幕。同年，百度成功在纳斯达克IPO，当日股价超过每股138美元，一举奠定中国互联网巨头地位。

对于这段经历，周鸿祎实际上一直心有不甘，毕竟谁也无法目视自己曾经的霸主地位被一个后生晚辈取代，为此他将自己卖掉3721公司的决策称为“一个10亿美元的教训”。直到推出360综合搜索后的媒体沟通会上，他还反复强调“一搜当时就快拿到市场第一了”。在离开雅虎之后周鸿祎并未放弃搜索业务。他入主奇虎之初，主营的业务方向就是“图片＋社区”搜索，这种垂直类型的搜索在现在看来其实很有竞争力，但当时碍于市场不成熟，而且在过往经历中他得罪了太多人，因此他决定转而投身于当时盈利比较稳定，而生态圈又比较封闭的互联网安全软件服务行业，与卡巴斯基合作，360安全卫士和卡巴斯基杀毒软件向当时的市场三甲瑞星、江民、金山发起了挑战，并最终杀出一片天。

2010年，谷歌将服务器搬至香港，国内搜索市场百度独大，据称周鸿祎曾找过张朝阳，试图入股搜狗，将搜狗分拆出搜狐，谋求日后独立上市。他还提出将360安全浏览器与搜狗搜索绑定，提供流量的想法。这场潜在的合作遭到了搜狗CEO王小川的反对。最终搜狗选择了与周鸿祎的另一个老朋友、老对手马云合作。周鸿祎对于搜索领域的尝试再次落空。

周鸿祎对于搜索引擎方面的觊觎和野心是毋庸置疑的，直到此次与百度的



2012年7月中国浏览器份额与搜索引擎市场占有率。从数据我们可以看到360与百度各自的优势与劣势



卡巴斯基曾经与360安全卫士深度合作，现在也终成路人

冲突让奇虎搜索重新回到大众视野之前，周鸿祎在搜索技术团队方面的暗中积累已经持续多年，但真正发力还是在奇虎360成功于美国上市之后，资金方面的充裕和对于增长业绩的要求让周鸿祎下决心进军搜索领域。虽然他本人在思维上和技术上堪称先驱，但毕竟离开搜索领域多年，技术进步和用户积累都让他不敢轻易暴露自己的意图，而是以“发展垂直搜索”或者“导航页面技术需求”等理由招兵买马。此次奇虎与百度重开战端之后，才有知情人士对本刊记者透露，360内部有两支独立的团队同时在执行搜索引擎的技术研发，一支团队来自于谷歌、搜搜等同行的前员工，另一支团队则是整体收购而来，两支团队同时研发，谁的技术和产品好就用谁的。此次奇虎搜索上线也是两支队伍的产品轮流上线接受检验。显然这种投入需要有大量的资金支持，不是一般的企业玩得起的。而在奇虎搜索曝光之后，周鸿祎干脆开始公开向业内招聘技术人员，奇虎在北京798地区的新办公地点已经入驻了超过千人的队伍，其中有多少人与搜索有关不得而知。大家可以知道的是，从8月份开始，那里就经常彻夜灯火通明。

对搜索引擎技术和市场有所了解的人都知道，搜索市场的竞争并不仅仅是关键词和算法排序，从应用角度对用户的理解和引导更为重要，这需要海量用户多年累积形成的数据作为支持。因此在8月31日的媒体沟通会上周鸿祎表示：“我们要做开放搜索平台，与垂直搜索引擎合作，比如携程和Elong搜机票，大众点评搜吃喝玩乐，豆瓣搜电影、音乐、图书。我们和谷歌、搜狗，包括微软，未来都还会有搜索方面的合作。”到目前为止，上线的奇虎搜索除了视频、问答等采用了360自己的产品，其他分类搜索都外链到了搜狗、谷歌等搜索引擎提供的服务。当然这能够持续多久，谁都不知道。

另一方面，从360的主营业务结构来看，目前它的主要收入来源于网址导航与浏览器的流量分成，主要客户是互联网公司。虽然客户端的庞大下载安装量和巨大流量让360的合作竞争力很强，但网址导航页面的资源终究有限，浏览器上的位置也已经相对固定成熟，不可能再带来太大的增长。相比之下，搜索领域的市场客户发展边界则大得多。虽然周鸿祎在口头上对于百度的竞价排名猛烈抨击，不过竞价排名的商业潜力他是不会忽视的。转做搜索引擎，一方面能令360的客户扩张到传统企业领域，让其并不显著的小众流量得到变现。另一方面可以让奇虎360的收入在大幅增长之余结构更趋合理。今年5月至8月，360陆续上线了“360广告平台”“360点睛营销平台”“360效果联盟”三大广告平台，奇虎搜索上线之后，其架构已经很类似它的对手百度了。

在360综合搜索上线后，摩根大通发布研究报告称：百度约有10%的流量来自奇虎360，不过，此事对百度潜在收入影响仅为5%，而360最终会占据中国搜索市场10%的市场份额。这一预测的现实意义有多大只有让时间来证明，但一夜之间，奇虎搜索的市场份额已经超越了搜搜、搜狗等此前市场上百度的主要竞争者，成为百度的新对手，这个事实还是很让人吃惊。无怪乎事发之后张朝阳在微博上激动地表示：“搜狗必须参战！”，一小时后又冷静了点，“3sb+t（注：腾讯），这怎么个打法，是个问题。”这种一夜之间超越对手的实力，让每个人都心有余悸。虽然周鸿祎表示要和业内搜索同行多多合作，“打破百度对于搜索行业的事实垄断”，可是曾经与周鸿祎合作过的伙伴，基本都被他反咬一口，踩在了脚下，有这样的前车之鉴，还有多少同行敢放心与周合作，这很难说。

二 朋友与对手

“自从我变成了一坨屎之后，就再也没有人敢踩在我的头上了。”

已经不记得是从周星驰的哪一部电影里听到这句台词，虽然听上去粗俗，但却是不折不扣的俗世生存真理：如果你看上去比较容易带来麻烦，那找你麻烦的可能反而会少很多，多数时间是你找别人的麻烦。周鸿祎就是这样的一个人。从他踏入互联网行业开始，他就不断给周边的人带来麻烦，从企业到媒体，从朋友到对手。与他有过恩怨纠葛的人有多少很难说得清，估计他自己也懒得数，在这里我们不妨帮他简单整理一下其中比较知名的部分名单。

中国互联网信息中心（CNNIC）和那时还是配角的百度是周鸿祎早期的竞争对手。在投靠雅虎之后，周鸿祎短暂地蛰伏了一段时期，不过当他从雅虎离职之后，就再也没平静过。他曾经的东家很快



回头是岸——卡巴斯基张立申致360周鸿祎的一封信

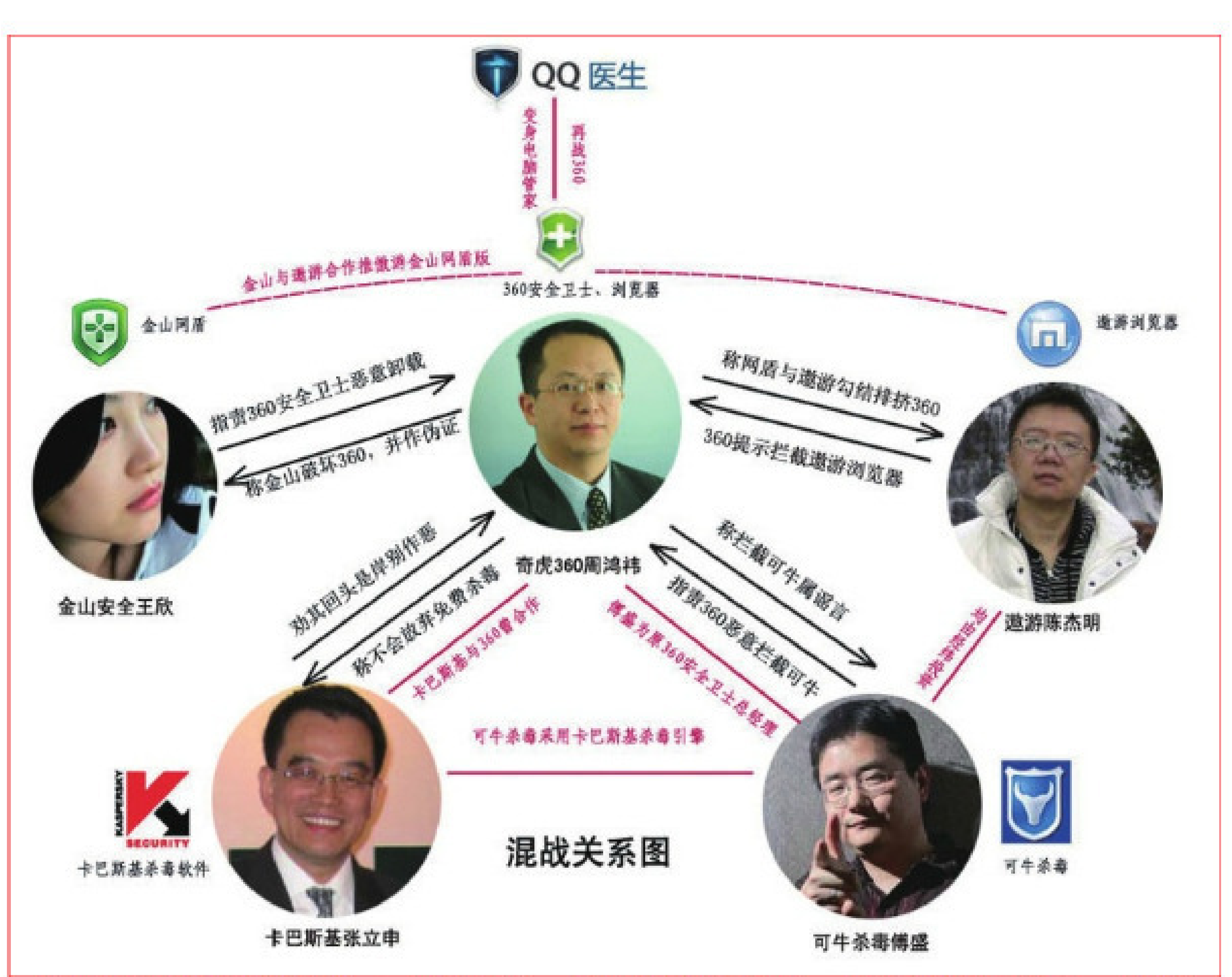
当年张立申发表的博文《回头是岸——卡巴斯基张立申致360周鸿祎的一封信》

就与他翻脸，指责他从雅虎公司带走大量资源、技术和人力；曾与他在3721一起创业，继任雅虎总裁的田健与其翻脸，公开对骂；随后雅虎中国事实上的负责人，阿里巴巴马云也出来指责周鸿祎，并发誓“我旗下的公司永远不会与周再有任何形式的合作”，虽然后来的事实证明这也只是意气之言（淘宝后来与360安全有低调商业合作），不过当时马云的愤怒还是可见一斑。周鸿祎离开雅虎之后先做了一段天使投资人，与雷军、刘韧等人很有一段交往，随后他买下当时做社区的奇虎，做社区搜索不见起色之后，从2006年开始转身投向当时市场已达成均势的安全软件领域，与在国内尚未立足的俄罗斯安全软件厂商卡巴斯基合作进行渠道推广，同时推出免费的“反流氓软件”360安全卫士，直指他一手创建的雅虎（原3721）上网助手，凭借其免费战略和渠道拓展能力，将安全软件市场的竞争均势生生打破，卡巴斯基在中国安全软件市场的市场份额最高时排名第二。2008年他与卡巴斯基的合作结束，从此360安全卫士不仅仅反流氓软件，也开始正式进军安全软件市场，卡巴斯基当时的中国负责人张立申为此写过一篇博客《回头是岸》，讽刺周的口是心非颠倒黑白，双方自此成路人。进军安全软件市场之后，周鸿祎的事业进入了真正的快车道，而麻烦也接踵而来，同行的金山与360矛盾不断爆发，曾经的朋友雷军和他就此疏远，而在周鸿祎创业期间曾和他相互扶助的Donews网站创始人刘韧，后来因为一起敲诈案的举报而入狱，举报者正是来自奇虎。周鸿祎曾经的老部下，一同创业360的技术骨干傅盛从360离职之后创办可牛杀毒软件与金山结盟，仿效周鸿祎当年与卡巴斯基合作的模式，不料上线第一天即遭到360浏览器和安全软件的全面封杀，傅盛为此与周彻底翻脸，并将可牛杀毒软件卖给金山，成为金山安全软件的负责人，与周鸿祎打对台。凭借他对周过往的熟悉，我们不时会听到他爆出的一点内幕。例如他曾经写过一篇著名的文章《我不是林彪》细述自己离开360的原因，很意外地周鸿祎对他这篇文章并未有高调反击。

在安全软件市场打出一片天之后，周鸿祎矛头一转，终于将360推上了中国互联网企业的风口浪尖，他选择了巨无霸腾讯作为对手，一夜之间展开突袭，“3Q大战”纷纷扬扬打了几个月，无辜中枪者无数，最终惊动了相关政府管理部门，在各打五十大板的压力下，双方各退一步公开向用户道歉（不是向对手道歉），暂时收场。不过这也成为奇虎360上市之前最好的路演，因为周鸿祎让人看到了他的实力竟然能与中国互联网一线巨头腾讯抗衡，尽管并未全胜，但输在腾讯手下，而且是让腾讯伤痕累累，还有什么比这个更能说明奇虎360的实力呢？于是奇虎360在美国上市，周鸿祎多年的心愿终成正果，不过他是不会停止给人找麻烦的。

2010年雷军开始进军手机制造业，以一副乔布斯信徒的面貌粉墨登场，围观者周鸿祎一直没有出手，直到2012年中国互联网手机市场已经被小米带热，盛大、阿里巴巴等企业纷纷宣布进军的时候，奇虎360才宣布与阿尔卡特合作推出自己的手机AK47，周鸿祎还在微博上公


在雅虎中国“穿西装”的日子似乎束缚住了周鸿祎的手脚



从合作伙伴到老朋友、老部下，但凡利益相左，周鸿祎都斗了一个遍

开暗讽竞争对手言过其实，谎报渠道费用，实际从消费者身上大肆吸金，以此彰显AK47手机“绝不从用户赚钱”的决心，引得雷军大怒，双方在微博上你来我往公开骂战，周鸿祎甚至直斥对手是“机霸”。手机市场的风云尚未平息，搜索市场上周鸿祎骤然发力，再次延续他与李彦宏的恩怨。至于嚷嚷着要参战的张朝阳，也许会成为周鸿祎的下一个目标，只是时机还未成熟而已。坊间认为他下一步最大的可能是大举进军游戏行业，那么陈天桥、史玉柱、丁磊这些游戏行业老大，也许更应该当心一点。

仅是简述便已撑起如此篇幅，可见周鸿祎的过往堪称“百战余生”。周鸿祎为何百战而不倒，这是很多人对他感兴趣的一个原因。根据本刊记者对他的了解，周鸿祎是一个性格很强势，很有草莽气质的人，信奉“最好的防御就是进攻”这一真理，最关键的是他有超出常人的控制欲。从3721创业开始，虽然筚路蓝缕，但他事必躬亲，甚至请来给员工做饭的厨师水平如何也要亲自品评一下。他自认此生最大的教训是将3721卖给了雅虎，虽然个人从中获利不少，为后来的事业打下了良好的经济基础，但失去对自己企业的控制权这一点一直是他耿耿于怀的事情。在雅虎的那几年是他难得的安静时光，没有给其他人找太多的麻烦，恐怕也是因为他虽在台上却没有决策权

的原因。等他离开雅虎之后，他再也没有失去过对自己企业的话语权，和他相关的风波也再没停息过。也许正是因为这种对企业和手下超强的控制欲，让他曾经的部下、伙伴和朋友纷纷成为他的敌人，有谁愿意一辈子跟着他的指挥棒转呢。所以有人说他的创业史就是“铁打的360，流水的对手”，看看他的对手名单，其中囊括了腾讯、百度、阿里巴巴、搜狐、金山等中国互联网领军企业，也有Donews这样的媒体平台。他曾经的部下田健、傅盛转身成为他的死敌，他曾经的合作伙伴马云、张立申与他绝交，他曾经的老朋友雷军、刘韧彻底与他翻脸，更不要说那些不够份量被人记住的恩怨。名单上有如此多重量级对手，而自己还活得越来越滋润，这也是很多人为此崇拜周鸿祎的原因。但另一方面来说，看一个人能做出多大的事，不仅仅要看他有什么样的对手，还要看他有什么样的朋友。现在的周鸿祎，还有谁称得上是他的朋友呢？

三 谁垄断，谁亲民

另一个能让周鸿祎在如此多的对手环绕中屹立不倒的原因，是因为他掌握了一个互联网市场竞争中的大杀器——客户端软件。奇虎名下的安全软件和浏览器是中国互联网市场下载安装量仅次于腾讯QQ排名第二的软件。能够做到这一点，他的战略就是两步。先是以免费的名义和实用方便的鲜明功能吸引用户安装，等到用户规模达到一个数量级之后，就可以借助海量的用户规模“挟用户以令诸侯”，反过来压迫渠道商与合作伙伴获取巨额利益，这也是与他有合作的企业最终都选择和他翻脸的原因所在。这些战略大家都能看明白，但能够付诸实践则是另一回事，从执行的角度来说，周鸿祎的确是中国互联网的风云人物，有其过人之处。


为用户节约时间就是搜索类产品最大的价值



搜索引擎会派出“蜘蛛爬虫”搜索内容，没有被“蜘蛛”爬过的页面是不会出现在用户的搜索结果里的

周鸿祎的战略能够如此成功，根源在于他深切了解中国互联网用户的素质和心理：其一是爱免费，其二是图方便，其三是要面子，至于个人隐私或者其他利益真的受到什么影响，不到东窗事发用户是不会注意到的。这便是功能上很诱人，却在不知不觉中主导用户行为的360免费软件能够大行其道的秘密所在。大部分网民选择搜索网站时，关心的并不是搜索质量，而是如何少做事情，相对于输入一个网址例如www.baidu.com，远远不如在浏览器右上角的搜索框中直接键入搜索关键字来得方便，而诸如hao123之类的导航网站更是让诸多连打字都很困难的中老年用户大呼贴心，因此产品设计的人性化程度而非产品质量成了胜负的关键。

但罗马并非一天建成，这个战略的难点在于如何让雪球滚起来。360在推广过程中使用的就完全是另一套思路了。用中国互联网著名评论家洪波的话说，就是：“中国企业就是拼谁的底线更低，当年IE提供了浏览器插件功能，大家都去争夺，最终把这个功能变成了流氓软件大战。现在的3B大战，用挟持用户、破坏用户体验的方式，也是在拼底线。他们的竞争本质一直没有变过。”流氓推广这个帽子周鸿祎戴上之后就再也没有摘下来过，而这也是他被竞争对手攻击最多的地方，当然，他自己从来没在乎过。

在360没有公开跳入搜索引擎市场竞争的浑水前，这个领域竞争的主角是百度、谷歌和搜狗，热点关注的是“竞价排名机制”和搜索算法。事实上，技术上的竞争的确是隐藏在喧嚣背后的硬实力，技术储备不足也是360目前并不高调的原因之一。从竞争对手的举动来看，谷歌在2010年完成了新一代搜索引擎“咖啡因”的索引系统，加大搜索规模，24小时持续更新全球索引，并改善了索引网络内容的速度、精确性与全面性，还高调上线了全新的服务内容“知识图谱”。而百度在领先之余也并没有停止创新，在寻找竞价排名机制以外更多的盈利渠道之余，8月底上线的新首页版本在原本提供“我的网址”“实时热点”等服务的基础上，新增“需求簇”模块，目前包含“体育赛事”“天气”“彩票”“星座运势”等各个热门细分领域。同时，已经推行3年的“框计算”，令用户可以直接在搜索页面使用应用服务，无需下载应用就可以在线听歌、预订机票、玩网页游戏。搜狗则在7月初上线了分类

搜索，根据关键词智能调整、推荐分类标签，预判用户的搜索意图。例如用户输入“传奇”，搜狗就会自动标出“游戏”“视频”“音乐”等标签。据其官方公布的数据，使用搜狗分类搜索平均每一次为用户节约4秒钟时间。以搜狗搜索的用户量计算，这是一个很客观的数字。

因此，洪波说：“依托创新产生的垄断是正常垄断。互联网的垄断是技术发展规模化要求的垄断，是对创新者的奖励。挑战垄断没有问题，但必须依靠提供更好的技术创新、用户体验。而不是以另类、违反行业规则的方法来进行。挑战垄断不是目的，目的应该是提供更好的产品。”他言外之意大概指的就是360搜索上线后不遵守Robots协议的行为。搜索引擎的原理是通过一种“蜘蛛爬虫”程序，自动搜集互联网上的网页信息。每个网站都可以明示搜索引擎哪些内容允许被抓取，哪些则不被允许，这一协议就是Robots协议。它并不具有法律效力，但却是所有搜索引擎共同遵守的君子协议。2008年，淘宝在Robots协议中设置拦截百度蜘蛛命令，此后，百度上再也搜不到淘宝商品链接。360综合搜索上线后，百度的Robots协议中写明不允许360搜索抓取，这也就意味着，百度旗下的所有内容服务如音乐、百科、贴吧等，在遵守Robots协议的前提下，均不可能出现在360搜索页面上，但从搜索结果来看，很明显，360无视了这一协议。在互联网上，有许多网站储存着大量用户隐私信息与后台数据库，如果有搜索引擎无视所有这些网站的Robots协议，那么，这些隐私与数据都将被搜索到，互联网里将不再有秘密可言。

不过显然周鸿祎是不在乎这一点的，从他的历史来看，规则存在的意义就是让他来打破。对于不遵守Robots协议的指责，周鸿祎反击称，“百度也是依靠搜索别人内容起家的网站，凭什么不让360搜索百度。”“百度只针对360的蜘蛛设置屏蔽，是垄断者滥用Robots协议的恶意竞争行为。从法理上说，这些内容属于用户还是百度也需要再斟酌。”

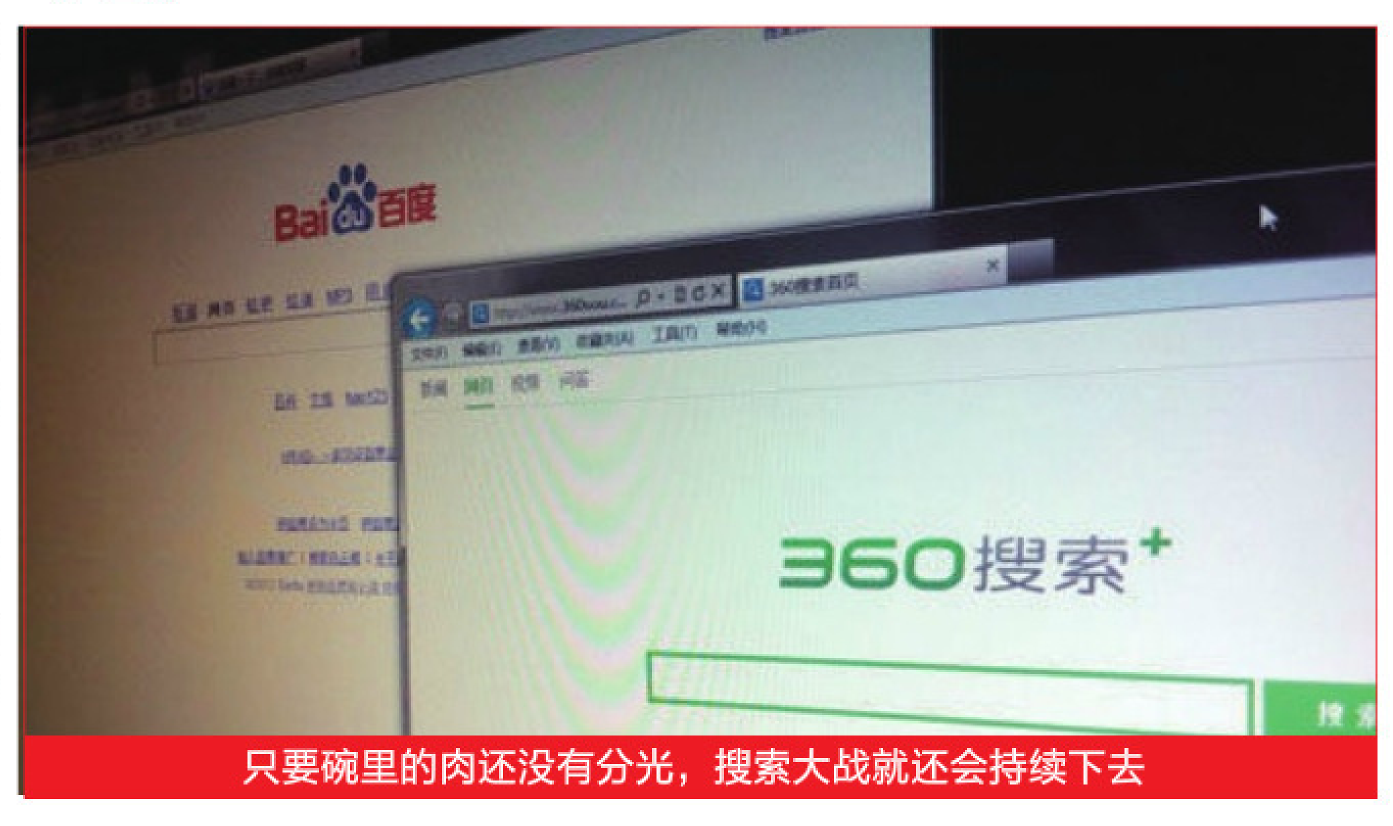


360综合搜索正式上线，许多用户可能以为这就是简单的百度加谷歌，但背后的斗争却无疑激烈得多

打破垄断，为了用户利益，这是周鸿祎一贯的论调，在“3Q大战”时我们也曾听到他这样说。百度和腾讯在市场上的确形成了近乎垄断的事实，但反垄断应该用什么方法，而所谓的用户又是谁，是不是拿在手上用作竞争的幌子，这不言而喻。在奇虎与腾讯的争斗中，双方最终在主管部门压力下向用户道歉，称各自的行为“事实上损害了用户利益”，可见嘴上说的和手上做的并不一致。那么这一次的“3B大战”是不是上一次双方争骨头的重演，这个只能交给用户自己来判断。不过让我们感兴趣的是，如果换周鸿祎坐到李彦宏或者马化腾的位置，他会不会主动扶持竞争对手，放弃自己的垄断地位呢？这真是个有趣的设想。

尾声

“只有死者才看到了战争的终结。”柏拉图如是说。周鸿祎和他的企业并不是第一次挑起与同行的争斗，相信这也不是最后一次。就在周鸿祎与李彦宏正在各自暗中发力的时候，腾讯诉360不正当竞争案在广东省高级人民法院开庭，腾讯向360索赔经济损失1.25亿元。这意味着貌似已经落幕的“3Q大战”其实还没有完。对于从10年前就开始的搜索大战来说也是同样，不过是潮涨潮落，暂时平息而已。对于周鸿祎这条搅得中国互联网江湖不得平息的鲶鱼来说，只要眼前还有能打下来的地盘，他就不会停下来。只是我们真的很好奇，谁会是他的下一个目标呢？P



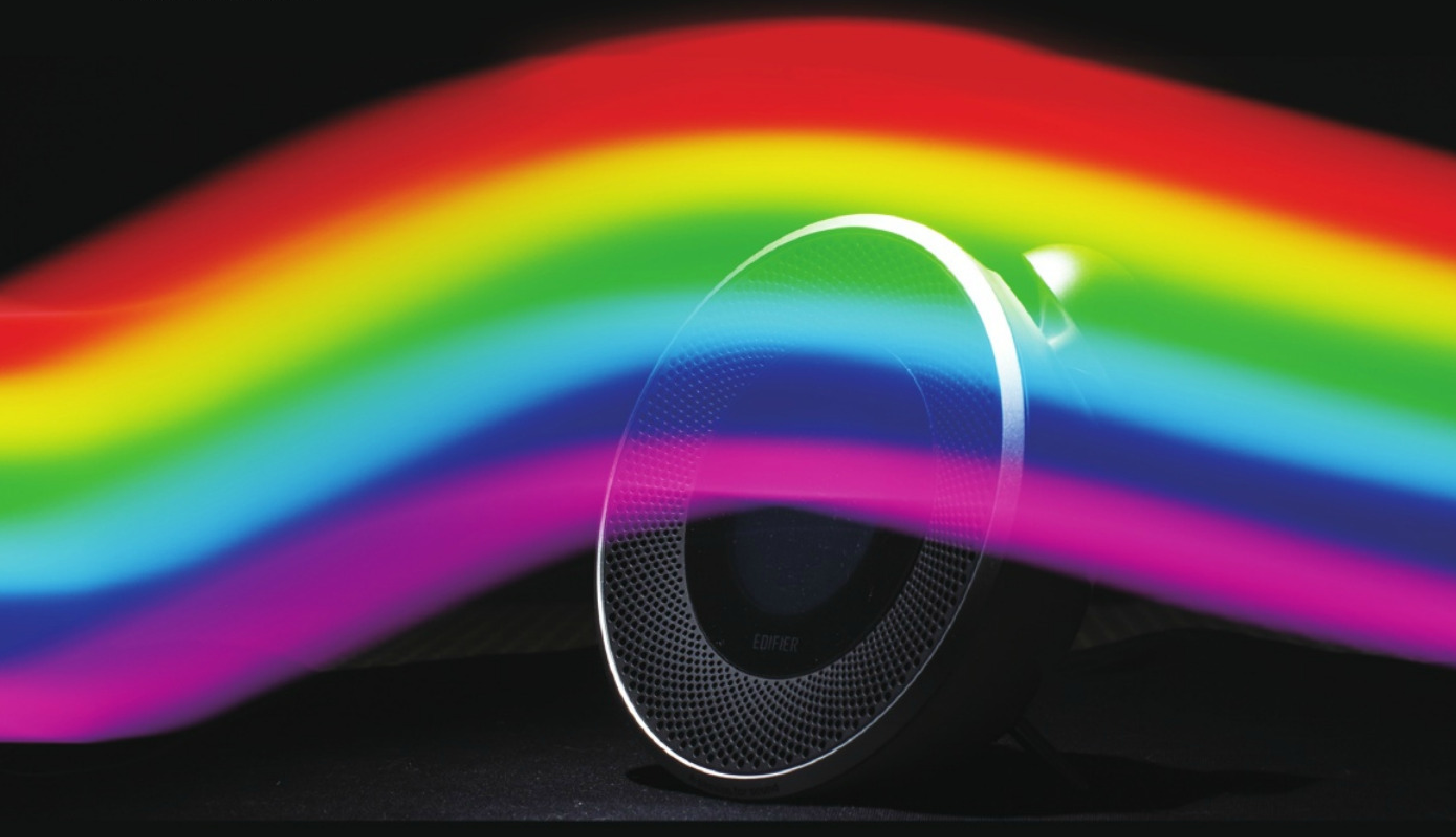
只要碗里的肉还没有分光，搜索大战就还会持续下去

轻松拍出专业范儿

■策划 本刊编辑部

随着摄影器材的普及，越来越多人成为了摄影爱好者，同时也出现了许多利用相当普通的摄影器材拍摄却被狂赞“毒、德味、大师、学习了”的照片。你有自信能照出这样的照片吗?

设计自己简单廉价但实用的“影棚”、放松自己的摄影心态，以及更灵活地使用光线，一个崭新的摄影世界会出现在你的面前，也许一个新的大师，就会在这小小的摄影棚中诞生。



导 读

好效果并不贵

宿舍变“影棚”装备指南



我是一个非常喜爱静物摄影的人，耳机、手机、手表、玩偶、花卉……身边的小东西都是我日常拍摄的题材，我最大的愿望是拍出像平面广告中那样令人惊艳的效果。本文的题头是最近的习作之一，你能猜出是用什么样的设备拍的么？很多人都以为专业效果的静物拍摄需要摄影棚、专业的灯光和道具，其实这张照片是在家里拍的，耗时不过10分钟，只用了一盏普通的台灯。本文将引导你如何将自己的房间在5分钟内变成一个小小的影棚，至于资金投入，从0~500元，无论你投入多少，拍摄效果都几乎是一样的。

一、性价比最高的光线——台灯

使用日常生活中的灯具拍摄无疑是成本最低且最方便的方案，生活灯具种类很多，其中我最喜欢的是类似皮克斯LOGO里的那种**带有可转动和升降支架的工作灯**。如果你和我一样，因为房间很小而不得不在一张小餐桌上拍摄的话，就会充分体会到这种灯的好处。因为占用的空间很小，所以你可以把它们放在任何位置，**灵巧的支架可以随意调整照射角度和高度**，这样一盏台灯就可以为你提供各种不同角度的光线，非常方便。

台灯属于“连续光源”，也就是说它的光线是持续照射的，不像闪光灯。因此它的好处是你可以很直接地观察到光线照射在被摄物表面的效果和范围，这对于初学者来说非常有利。如果你的台灯使用白炽灯泡或普通节能灯管，那么灯罩温度会上升

→同健皮克斯台灯。这是我使用频率最高的一盏台灯。灯架全部拉起后的高度接近50cm，这盏灯可安装在自带的圆形底座上，也可以通过专用夹具固定在桌子的边缘。而且在这两种固定方式之间切换也很简单，只要稍微用力就可以从底座中拔下来，然后插入夹具上的插口就可以了。

参考价格：约60元





得非常快，在使用时要小心烫伤。因此强烈建议选择可以使用新型LED节能灯泡的台灯，这种台灯发热量极低，很安全。

现在这种工作灯非常时髦，不用去专门的灯具店，在大型超市里就能买到。但我认为还是网络购物平台上的选择空间更大，价格也更理想。大部分情况下，一盏灯就可以满足拍摄的要求，但两盏灯可以带来更多的布光选择和变化，所以我网购了同一品牌的两盏工作灯，其中一盏还是落地式的。从图片中你可以看到，这两盏灯有完全相同的折叠支架，而且它们的夹具、底座、直杆都是通用的，我可以灵活地组合搭配它们。这就是我总喜欢买相同品牌工具的原因。



←同健甘白落地式工作灯，这盏灯的最高高度大约是180cm，它可以从很高的位置提供光线。而且筒形的灯罩很方便我在前面加上一些DIY的小东西，加强对光线照射范围的约束和控制，所以我常用它做辅助光。

参考价格： 约150元

购买台灯的时候要注意，很多台灯的灯泡需要你单独选购。目前台灯用的灯泡主要是3种：传统的白炽灯、节能灯、LED节能灯。白炽灯的优点是价格便宜，色彩表现力好，但多为球形灯泡，无法安装在筒形灯罩里，而且发热量和能耗都非常大，不建议采用。节能灯功耗低，发热量也较低，三原色型的也有较好的色彩表现力，性价比很好。节能灯的缺点是亮度不稳定，需要一段时间的预热才能达到稳定的亮度。

我推荐用新型的**LED节能灯泡**，这种灯泡造型很灵活，相同亮度下体积和功率比前两种都小。LED节能灯泡的最大优点是超低功耗、亮度稳定且发热量较小，很适合在静物摄影中使用。筒形灯罩的台灯可选择LED玉米灯，这种灯一般为圆柱体造型。LED节能灯泡只要3W就可以达到很高的亮度，价格最低的十元左右，贵的则要六七十元。我用的是好视力3W灯泡，质量稳定，价格适中。



↑好视力3W暖光型LED节能灯泡。**参考价格：** 约35元

除了灯泡类型，还要注意灯座接口。常见的灯座接口是螺纹式和卡扣式，如果灯泡和台灯的灯座接口不同是无法安装的。最后，建议你同时准备冷光（白色）灯泡和暖光（黄色）灯泡各一组，这样可以营造出不同的拍摄氛围。另外，许多厂家还生产彩色的LED节能灯泡，在需要营造特殊效果或背景光色彩时很方便。

二、更高质量的光线——小型机顶闪光灯



↑国产小型机顶闪光灯

小型机顶闪光灯就是俗称的“外闪”，过去常被作为现场拍摄的补光设备。由于价格低廉且光线质量很好，因此近些年越来越多的职业摄影师开始在影棚中使用它们。

事实上，在室内手动控制小型机顶闪光灯非常简单，大部分情况下不需要太细致地去控制闪光功率。基本上就是打开电源，放在合适的位置上，和用台灯差不多。在这期专题后面的拍摄技巧部分你可以看到许多这样的例子。

目前**国产闪光灯**的性能不错，功能也日趋完善，部分品牌还开发出能支持佳能和尼康相机的全自动型号，有些品牌已获得国内外许多职业摄影师的认可。最重要的是的，国产闪光灯的价格非常实惠，一些基本

的型号甚至比台灯还便宜。

银燕和**永诺**是比较有代表性的国产小型机顶闪光灯。银燕开发了大量入门级产品，比如售价60元左右的CY-26ZL。银燕的产品做工一般，功能也比较简单，但很适合资金有限的初学者。永诺的产品线非常丰富，产品造型以模仿佳能的产品居多，功能比较齐全，绝大部分产品支持自动变焦、多级输出功率调整，部分高端型号可支持佳能和尼康的自动闪光功能。我目前使用的就是永诺生产的YN-560和YN-560Ⅱ。

小型机顶闪光灯的主要性能指标是闪光指数（GN）和回电速度。闪光指数可以通俗地理解为最大亮度，一般来说指数越大的产品价格越高。通常从小型机顶闪光灯的型号上就能看出其最大闪光指数，如CY-26ZL的闪光指数是26，YN-560的闪光指数是56。需要注意的是，国产品牌在闪光指数方测定方面的依据各不相同，尤其是具备变焦功能的小型机顶闪光灯指数通常为灯头最长焦端时可达到的数值，例如YN-560在灯头变焦到105mm时可达到GN56，而在广角端24mm时可能只有GN32左右。

回电速度是指小型机顶闪光灯在连续两次全功率输出中的时间间隔，这项指标虽然不影响拍摄效果，但对拍摄速度至关重要，毕竟谁也不希望拍完一张之后等十几秒才能拍下一张，因此回电速度也是影响价格的重要因素。这方面永诺是国产品牌的佼佼者，YN560的回电速度为3秒，甚至超过了许多同级别的原厂产品。

在室内环境中拍摄，对闪光指数的要求并不高，GN20以上就可满足，因此选择面相对较大。但还是建议尽量选择闪光指数大的闪光灯，这样有两个好处，首先闪光指数大的闪光灯在拍摄时往往不需要全功率输出，可以大大缩短回电时间，其次也能适应更多的拍摄需求（比如室外的应用和远距离应用）。

最后，要注意的是由于各品牌相机的热靴（闪光灯插座）触点和触发电压略有不同，因此务必购买对应**热靴版本**的闪光灯。银燕和永诺的大部分产品都有支持不同品牌相机的型号。



↑永诺YN-460，闪光指数在ISO 100时为33，ISO 200时为46，回电时间约5秒。灯头可在0°~90°内进行俯仰调节，0°~270°范围内水平旋转。
参考价格：约190元



↑永诺YN-560 Ⅱ，是YN-560的升级产品，具有直观的液晶屏显示控制界面，可在24~105mm范围内变焦，闪光指数58（ISO 100，105mm），回电时间约3秒。灯头可在0°~90°内进行俯仰调节，0°~270°范围内水平旋转。
参考价格：约350元

三、给闪光灯插上翅膀——无线引闪套件

尽管可以直接将小型外置闪光灯插在相机热靴上使用，但这样会限制你对光线角度的控制，毕竟很多时候，最好的光线不是从正面照射的。

所以如果打算用小型外置闪光灯拍出专业效果的照片，那么最好买一套**无线引闪装置**。这种装置并不贵，分为**发射器**和**接收器**。发射器安装在相机热靴上，接收器则安装在闪光灯上。当按下快门时，发射器会自动发射引闪信号，接收器就可以触发闪光灯了。国产的无线引闪套件很可靠，大部分都支持2.4GHz频段，不用担心无线信号冲突，并可在至少30m的距离上正常使用。如果有多支闪光灯也无需购置多个发射器，单独添加接收器即可。

另外，目前新型的无线引闪装置将接收和发射功能整合在一起，使用上更加方便，但是价格稍微贵一些。

为了便于无线引闪时摆放闪光灯，你还需要购买以下几种配件：冷靴、大力夹、灯架和灯座。这些配件在国内尚未开始品牌化经营，大部分产品都是仿制国外品牌，普遍质量还不错。一般摄影器材城或经营摄影灯具的店铺里均有出售，建议通过“**闪卓博识**”（一个著名的闪光灯摄影技术交流网站）在淘宝上的官方网店，或者闪卓博识首页（www.shanzhuoboshi.com）推荐的合作网店购买。



↑永诺RF-602RX引闪接收器（左）和RF-602TX发射器（右）。如果你有多支闪光灯，只需在套装的基础上单独购买RF-602RX接收器即可。
参考价格：约160元（套装）



←我用过很多种材质制造的冷靴，但除了这种全金属的冷靴，其他材质的都很快就损坏了。一个不可靠的冷靴很容易导致闪光灯短路或意外跌落。因此强烈建议购买全金属冷靴。
参考价格：约15元



→闪光灯专用大力夹，附带一个小型球台，可以将闪光灯牢牢地固定在桌子的边沿，非常适合狭小的空间。
参考价格：约30元



←H型全金属闪光灯座，用于和灯架组合，可以安装反光伞。和冷靴一样，这样的关键附件我依然推荐全金属材质的，H型灯座结构非常科学，使用方便，结实可靠。
参考价格：约70元



→五段式便携灯架，模仿曼富图5001b灯架制造，全金属材料，结实耐用。完全收起后长度和键盘相当，一般的双肩包都能装下。
参考价格：约90元

不可或缺的电池

闪光灯和引闪发射/接收器都需要使用电池，闪光灯通常使用5号电池，引闪接收器使用7号电池，引闪发射器使用7号电池或CR2锂电池。闪光灯是耗电大户，所以适合使用低自放充电电池。性能较好的低自放充电电池有日本三洋的Enloop（俗称“爱老婆”）和美国MAHA的PowerMax Imedion。

这两种电池我都在使用，容量和放电性能不相伯仲。PowerMax Imedion在国内尚无正规代理，因此我更推荐Enloop。需要注意的是市场中Enloop假货较多，最好去正规的商场/超市购买，网购则可选择京东商城（www.360buy.com）。

CR2锂电池以日本松下和三洋生产的居多，售价约20元一粒。一粒CR2电池可供引闪发射器几千次信号发射，虽然单价较高，但更换频率很低。



→三洋第二代Enloop快速充电套装
参考价格：约100元

四、功能至上——相机和镜头的组合

之所以把相机和镜头的选择放在靠后的位置来讲，是因为在室内静物的拍摄中，光线才是真正的灵魂，对相机和镜头的要求并不苛刻。对于数码单反相机和现在时髦的微单来说，18～55mm、14～42mm这种套头就可以满足绝大部分拍摄的需要，

再搭配一支35mm或50mm的定焦镜头即可。相对而言便携式数码相机的选择面比较窄，由于入门级数码单反相机和微单的价格不断降低，主打高性能和丰富曝光模式的便携式数码相机数量比以往少了很多，基本都集中在中高端产品线。



←尼康CoolPix P310，有黑或白两种机身颜色可选，有效像素1605万，镜头焦距4.3~17.9mm（等效24~100mm镜头），最大光圈F1.8~4.9，3英寸92万像素液晶屏。 P310具有模式拨盘，可快速切换P/S/A/M曝光模式，个人化设定（U模式）可随时切换至用户预先储存的拍摄参数，这对于经常在室内拍摄静物的用户来说非常方便。要注意的是这款产品没有闪光灯热靴，因此无法使用外置闪光灯拍摄。

参考价格：约2100元



→尼康CoolPix P7100，P系列的高端产品，整体性能比P310更强。这款产品的有效像素为1010万，镜头焦距6~42.6mm（等效28~200mm镜头），最大光圈F2.8~5.6，可翻转的3英寸92万像素液晶屏，还提供了光学取景器。最突出的是其优秀的操控性，双拨轮设计可快速调整拍摄参数，独特的焦距记忆功能（最多7个）几乎是为静物拍摄量身打造的功能。

参考价格：约3000元



←索尼“黑卡”RX100，卡片机的身材却拥有消费类产品中的顶级性能表现和超高配置，有效像素2020万，高感光度下的表现非常出色。镜头等效焦距28~200mm，最大光圈F1.8~4.9，3英寸123万像素液晶屏。这款产品拥有丰富的拍摄模式和良好的操控感受，可用于各种拍摄题材，没有闪光灯热靴是它唯一的遗憾。

参考价格：约3800元



→奥林巴斯E-PL3微单套机，仍然是目前最具性价比的微单产品，全金属机身设计，造型简洁时尚，4种机身色彩可选。这款产品有效像素1230万，镜头焦距14~42mm（等效28~84mm镜头），最大光圈F3.5~5.6，3英寸16：9宽幅液晶屏，具备全面的曝光模式和良好的操控性，非常适合刚入门的摄影爱好者。

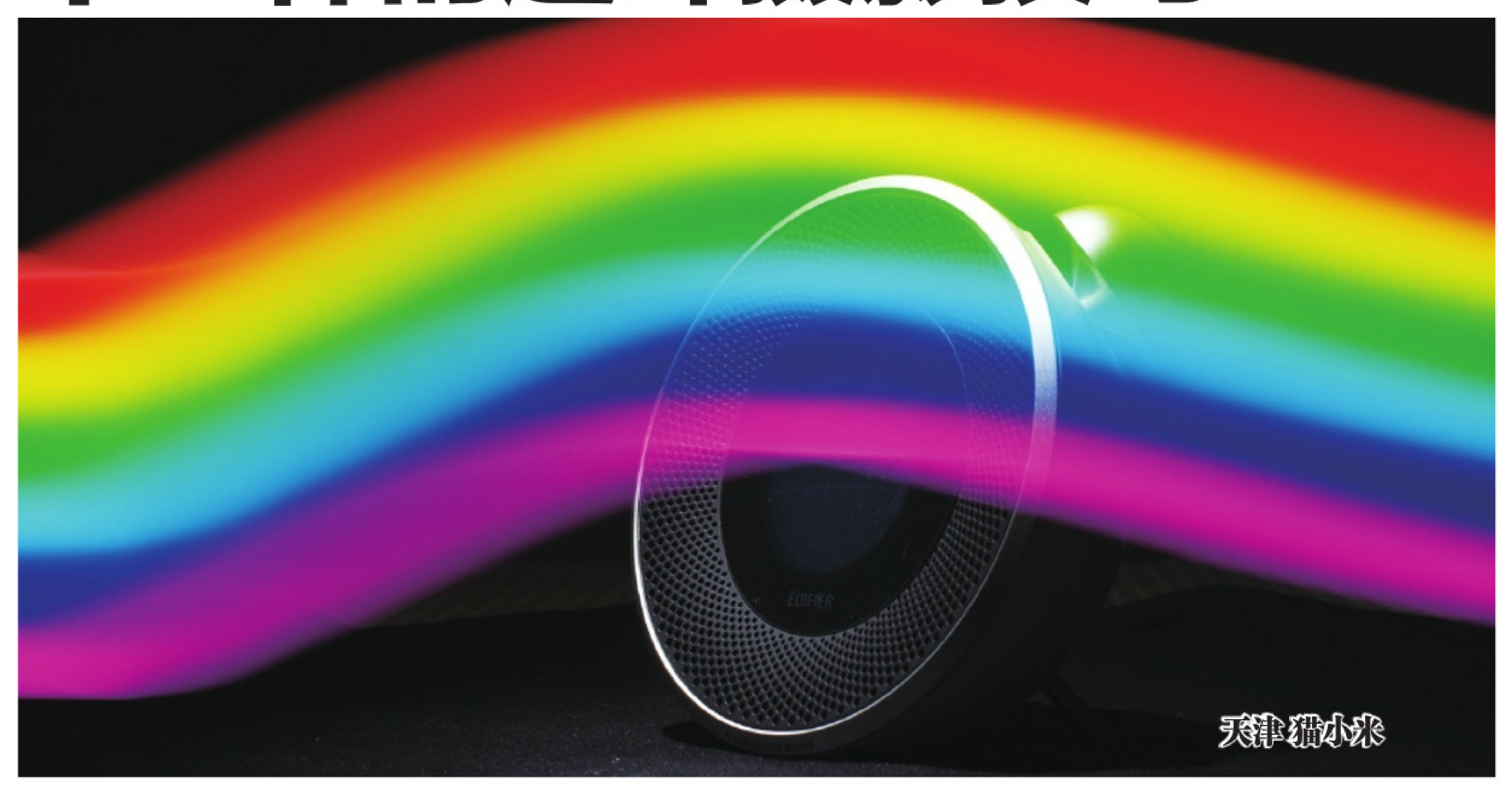
参考价格：约4000元



←尼康D5100数码单反套机，性价比突出的中端产品，功能全面，性能优异。有效像素1620万，镜头焦距18~55mm（等效28~82.5mm镜头），最大光圈F3.5~5.6。特有的3英寸翻转屏设计使取景变得非常容易，特殊效果拍摄模式使摄影创作更灵活。

参考价格：约4400元 P

不拍寻常片
不一样的趣味摄影技巧



摄影非常多元化，有些人表达思想深度，于是拍人文；有些人喜欢亲近自然，于是拍风光；有些人追求经济效益，于是进摄影棚拍广告……无论你在想什么、拍什么，拿起相机的那一刻就获得了一份愉悦的心情，其中蕴含着发现、创造、记录和分享的快乐与成就感。但很多时候，摄影总是被用过于严肃的态度对待，我见过许多初学者为题材、构图、对焦、光线等问题所束缚，反而失去了原有的乐趣。所以我们应该放轻松一点，少一些苦恼，多一些趣味。

拍摄前的准备

在尝试本文介绍的趣味摄影技巧之前，请先准备下列设备和工具，这些在后面的拍摄中都会用到。这些东西并非不可或缺，但有了它们，会使接下来的拍摄过程更方便，效果更好。



↑三脚架和云台



↑圆规和直尺



↑可快速开闭的LED手电





↑剪刀和烤箱用的铝箔（超市有售）



↑无线引闪套件



↑外置闪光灯

●如何拍出这样的照片?

光绘、闪光灯、长时间曝光

↑**上图拍摄参数:**
相机: 宾得 K-01 **镜头:** smc PENTAX-DA 18-55mm **焦距:** 43mm **光圈:** F11 **感光度:** ISO 100 **曝光时间:** 10秒



上面这张图与本文的题头图都属于目前非常流行的**光绘摄影**，基本原理是**在夜晚长时间曝光**的过程中，使用**光源在取景范围内移动**，这样就会在最终的照片中留下光线移动的轨迹。当然，这个轨迹是需要人为去控制的，通过预先的设计，形成图案或文字，使照片带有一种特殊的梦幻效果。

现在我们先来分析一下这张图的具体拍摄方法。左侧这张不怎么好看的照片就是拍摄现场的真实情景。你可以看到我用来照亮主体的闪光灯（永诺YN-560）和绘制“彩虹”的手机。

1.在闪光灯上安装无线引闪接收器，发射器在我手中，这样我就可以躲在桌子下面遥控它（只要按下发射器上的按钮，闪光灯就会闪）。

2.闪光灯的输出功率设定为1/4，为了尽可能控制光线照射的范围，我在灯头上装了一个用铝箔自制的束光筒（在下一页你会看到制作方法），然后将闪光灯架在闹钟的上方。

3.用手动档先试拍几张并调整机身参数，我一共试了3组快门和光圈的组合，最后选定在F11下进行10秒曝光。因为有闪光灯，因此曝光时间变得并不重要，设置10秒曝光是为了有充足时间去“画彩虹”。

4.因为接下来将在近乎完全黑暗的环境中拍摄，因此在调试

好拍摄参数后，要先半按快门对焦，然后松开快门，将对焦模式切换到手动对焦，这样对焦点就被锁定了。

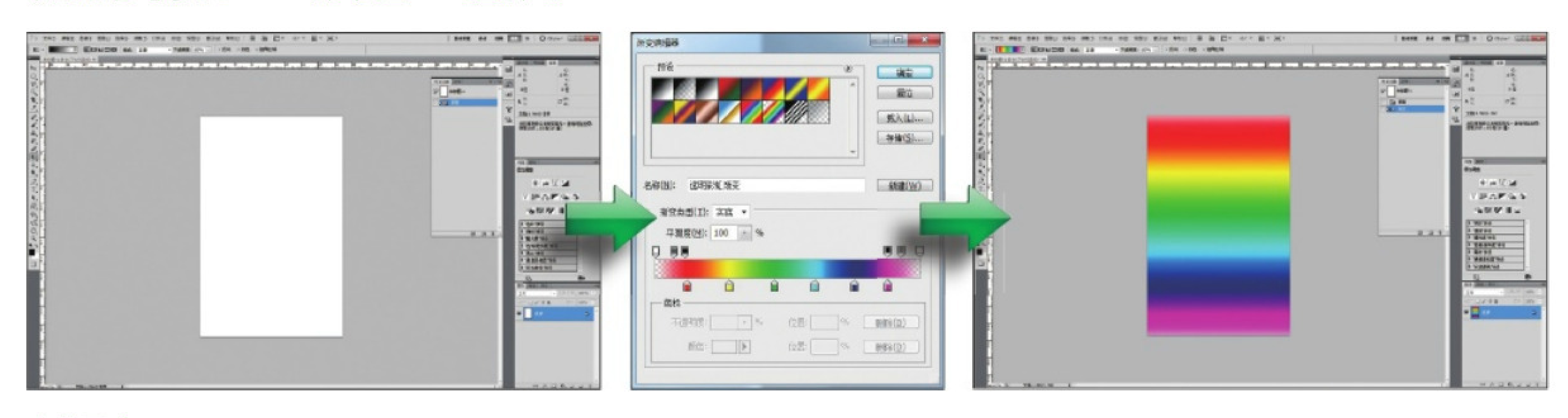
5.将拍摄模式设定为延时自拍，延时时长根据你从按下快门到坐在桌子后面准备“画彩虹”的时间决定。我最开始用了12秒延时，事实上我可以在2秒内就位，结果在试拍第一张时我拿着手机傻傻地坐在桌子后面。

6.打开手机，满屏显示自制的彩虹图片（制作方法在下文会介绍），然后拉好窗帘，关掉房间里所有的灯光。

7.按下快门后走到桌子后面做好，手机屏幕正对镜头，当相机开始拍摄时，以闹钟为中心划个半圆，然后关闭手机屏幕并离开取景范围（实际上我是钻到了桌子底下）。题头图拍摄时是用手机从闹钟前方掠过。

8.按下无线引闪发射器的按钮，闪光会照亮闹钟。等你听到快门关闭的声音时，拍摄就完成了。

如何制作“彩虹”图片



↑**上图步骤：**
在Photoshop中创建一个和手机屏幕分辨率相同的空白图片，然后选择“渐变工具”，打开“渐变编辑器”，选择“透明彩虹渐变”，保持默认设置不变，回到刚才创建的空白图片，按住Shift键，用渐变工具由下向上拉一条直线，彩虹图片就做好了。

如何用铝箔自制束光筒











↑**上3图步骤：**
用铝箔将闪光灯头卷起来，然后用橡皮筋固定在灯头上。注意铝箔不要太短，否则会影响束光效果。

←**左2图步骤：**
找一个药瓶放入束光筒的开口中，然后用手将铝箔握紧，使铝箔尽量紧贴药瓶，这样开口就变成均匀的圆形。束光筒就完工了。

光绘摄影对主体没有限制，可以是本文中的闹钟，也可以是人物或景物，甚至仅仅只有光绘轨迹也是可以的。不过我更喜欢将光绘轨迹和场景、人物结合的风格，这样的照片更有看头。光绘摄影对光源也没有任何限制，最常用的光源是小功率的LED手电，也有人喜欢用烟花、火柴、打火机甚至平板电脑，简而言之，只要是能发光的东西都可以做光绘的“画笔”。因此对于光绘摄影来说，**最关键的是创意**。下面提供几幅光绘摄影爱好者的作品，借鉴一下他们的想法吧，最后那个把自己扮成恶魔的创意真是了不起！







●如何拍出这样的照片?

闪电、低速快门、连拍

↑上图拍摄参数：
相机：宾得 K-10D **镜头：**smc PENTAX-DA 18-55mm **焦距：**18mm **光圈：**F5.6 **感光度：**ISO 800 **曝光时间：**1/5秒

拍闪电很大程度上来说要有不错的运气才行，因为人类和相机的反应速度都无法抓拍闪电的要求，所以只能用守株待兔的笨办法，把相机装在三脚架上，**对准可能会出现闪电的方向**，然后就听天由命了。

在胶片时代，比较有效的拍摄闪电的办法是长时间曝光，15~30秒甚至更长时间。但这个技巧在数码相机上就不是那么好用了，因为长时间曝光之后数码相机要处理并储存大量的数据，速度非常慢，在这个过程中很可能会错过好几次闪电，而最尴尬的是刚刚拍下的照片上却没有闪电……

针对这个情况，我尝试了一种新的方法：

1.**缩短曝光时间**，1/5~0.3秒，较短的曝光时间可避免照片存储速度太慢的问题，这个速度足以拍下一次闪电的完整过程。

2.**使用连拍模式**，一秒钟可以拍下3~5张，连续拍摄3~5分钟或者更长时间，能明显提高成功率。

3.闪电的光照特性类似闪光灯，具有凝固画面的功能，因此使用较高的ISO和较大的光圈，手持拍摄也没有问题。

本页的两张闪电照片就是用上述方法拍摄的，10分钟时间内拍了400张照片，拍到闪电的有19张。这样的成功率我觉得还不错。

另外，照片中紫红色的色调是在机身上应用暖白色荧光灯白平衡设置并向品红色偏移两格后的结果。





●如何拍出这样的照片?

中央对焦、变焦、低速快门

↑**上图拍摄参数：**
相机：宾得 K-10D **镜头：**smc PENTAX-DA 18-55mm **焦距：**55mm **光圈：**F8 **感光度：**ISO 400 **曝光时间：**1/4秒

这组照片拍摄于某个清晨，我养的猫正在桌子上卖萌，于是我抓起相机，装上DA18-55mm套头，利用按下快门后迅速变焦的方法拍下这组别具一格的照片。**变焦摄影**的特点是会形成具有冲击力和汇聚特性的线条，使得画面中心的焦点更加突出，具有独特的趣味性和戏剧化效果，适合风光、人物、静物等各种题材。具体拍摄技巧如下：

1.用变焦镜头拍摄，只有中央区域是清晰的。

2.将快门速度控制在1/10~0.5秒之间为宜，如果有三脚架，可以略微延长曝光时间。

3.对光圈和感光度无特殊要求。

4.**按下快门后，尽力平稳顺畅地进行变焦。**

5.变焦行程决定汇聚线条的长短。

6.变焦方向没有要求。













●如何拍出这样的照片?

梦幻光斑、大光圈、补光

↑上图拍摄参数：
相机：宾得 K-10D **镜头：**smc PENTAX-FA 43mm **焦距：**43mm **光圈：**F2 **感光度：**ISO 200 **曝光时间：**1/4秒



这张照片乍看起来没什么特殊的，如果你看到背景里呈桃心状的光斑——真实拍摄，绝对不是用Photoshop做出来的——结合两只小猫的表情，是不是觉得非常应景呢？

形成这种光斑的关键是：

1.使用大光圈定焦镜头；

2.制作一个带有镂空图案的镜头遮片；

3.对着点状光源逆光拍摄。

其原理是用带有镂空图案的镜头遮片替代光圈的作用，从而使背景中的光斑变成镂空图案的形状。但为什么一定要定焦镜头呢？因为根据镜头的光学结构，定焦镜头在这样拍摄时可在感光元件上投射出正立的实相，而变焦镜头则会成倒立的虚像，而且不在感光元件上。所以基本上消费类数码相机是无法拍摄这样的光斑的。

左侧是拍摄现场，在我家的窗台上，用街道上的车流灯光做光斑。这次还是和光绘闹钟类似的布光方法，用一个装了铝箔束光筒的闪光灯以1/4功率从顶部照射。这个光源可以是闪光灯，也可以用台灯，但是要注意适当延长主体的曝光时间。

下面我们就来看看如何制作这种镂空遮片吧。



如何制作镂空遮片



↑制作镂空遮片最好用较厚的黑卡纸，不反光的最好。我用的是装牛仔裤的黑色硬纸袋，正面黑色，背面白色。



↑本次拍摄使用的镜头是宾得smc PENTAX-FA 43mm定焦镜头。滤镜口径为49mm，刻在遮光罩的边缘。



↑大部分镜头的滤镜口径都会标注在镜头盖的背面。图为52mm口径的镜头盖。



↑以镜头滤镜口径为直径，用圆规画一个圆。然后在中心位置画好镂空图案。



↑用剪刀或者裁纸刀将图案剪下，镜头遮片就做好了。



↑将镜头遮片放在镜头前面，就可以开始拍摄了。注意黑色面向内，这样可以减少镂空图案边缘漏光的影响。







↑不同的镂空图案可以形成不同的光斑造型，尽情发挥你的想象力吧。

因为光斑是靠逆光拍摄才能产生，所以制作镜头遮片的卡纸不能太薄，以不透光为宜，表面最好是不反光的，只要有一面是黑色就可以。

镜头遮片的存在会减少镜头的进光量，因此我们要尽量使镂空图案大一些，但是要注意镂空图案不能大过镜头的实际通径，否则就无法形成光斑效果了。如果在拍摄时将光圈收缩至比镂空图案还小，也无法形成这种光斑效果。

镜头的实际通径=镜头焦距÷最大光圈值。以本文的宾得smc PENTAX-FA 43mm镜头为例，镜头焦距是43mm，最大光圈为F1.9，则实际通径=43mm÷1.9≈22.63mm。也就是镂空图案最大不能超过22mm。通常镜头在光圈全开状态下成像质量一般，因此我按照F2.8的光圈制作了稍小的图案（小于15.3mm）。

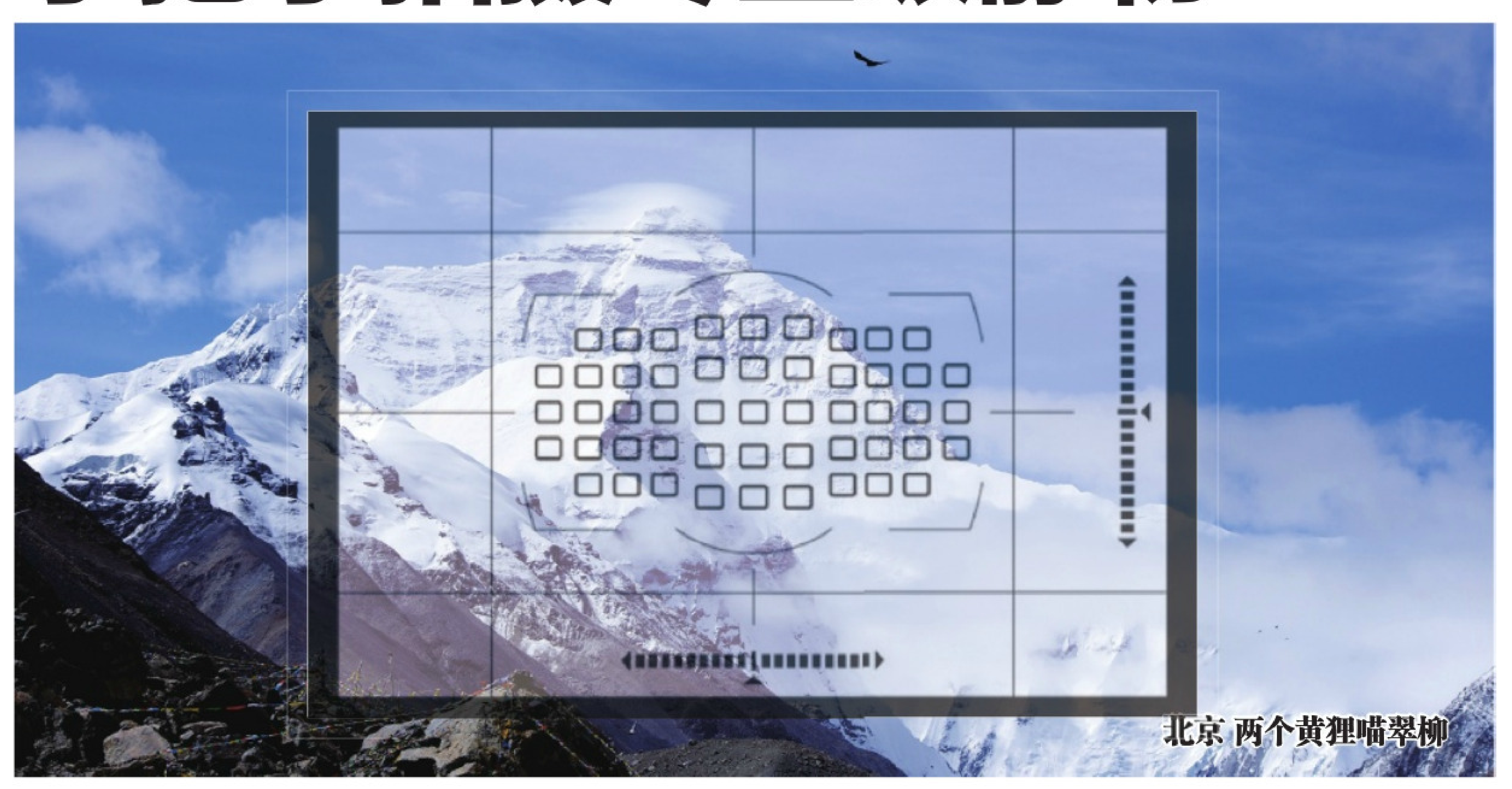
在能形成特殊光斑效果的光圈范围内，光圈收缩越小，光斑的面积也越小，但边缘更清晰锐利。光圈开得越大，则光斑面积越大，但边缘会比较模糊。





←使用筒形台灯拍摄的效果，为了降低台灯的亮度，用两张白色A4纸在小猫和灯之间遮挡。
相机：宾得 K-01
镜头：smc PENTAX-FA 43mm
焦距：43mm **光圈：**F2 **感光度：**ISO 1600
曝光时间：1/10秒 P

室内的风景
手把手拍摄专业级静物


北京 两个黄狸喵翠柳

要拍出专业级的照片并不难，其关窍就是对光线的把握。相对自然光来说，人造光在控制和使用方面其实更简单，只要掌握基本的技巧和规律，你就可以按照自己的想法去利用它们。通过对人造光的运用，可以提高你对光线的敏感度和理解，真正迈入摄影之门。本文将手把手地教你如何用光。

拍摄前的准备



↑**三脚架和球星云台**
三脚架和球星云台是使用人造光源拍摄时必不可少的设备，尤其是使用台灯拍摄时，较低的快门速度更需要稳固的支撑。



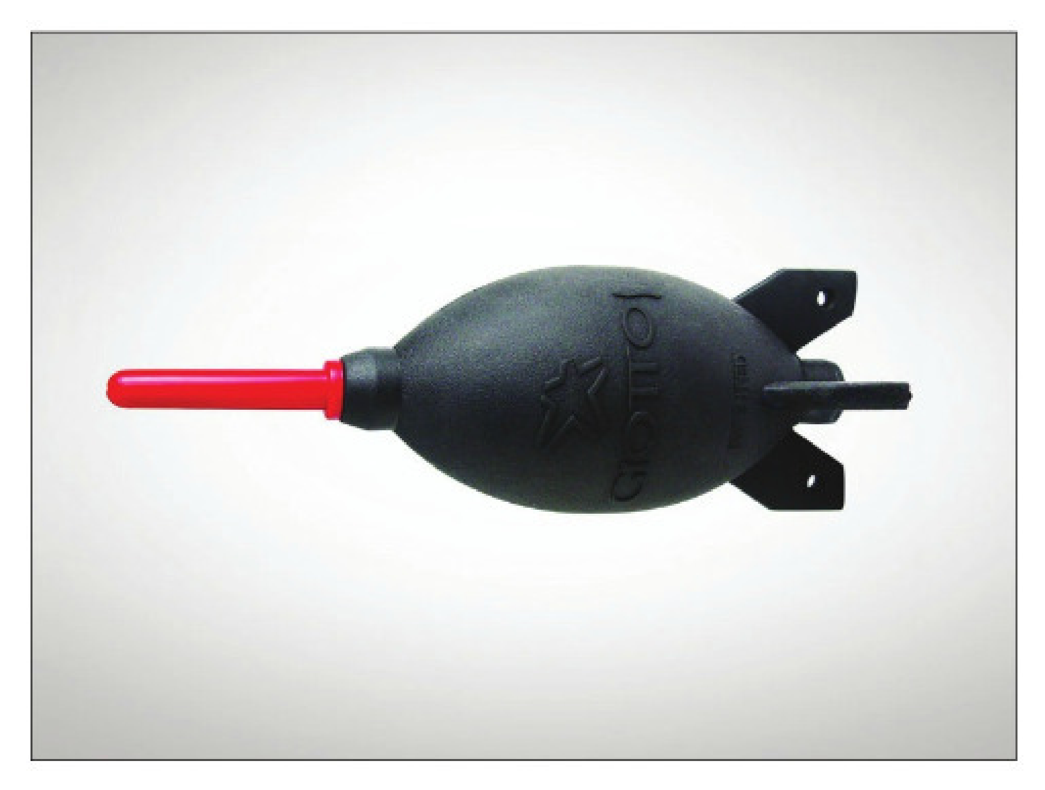
↑**白色和黑色T恤**
白色和黑色T恤至少各有一件，它们可用来代替背景布，营造高调和暗调的背景。另一方面，在整个拍摄过程中都最好穿着这样的衣服，可以避免摄影师的服装反射出其他颜色的光线，干扰画面。



←**白纸**
白纸可用来做背景，也可用来当反光板或柔化、减弱光线。



←**镜头笔**
清洁镜头，自带的小毛刷还可用来清扫拍摄物体表面的灰尘或毛发。





←气吹（左一）
重要的清洁工具之一，可清理拍摄物表面的灰尘。

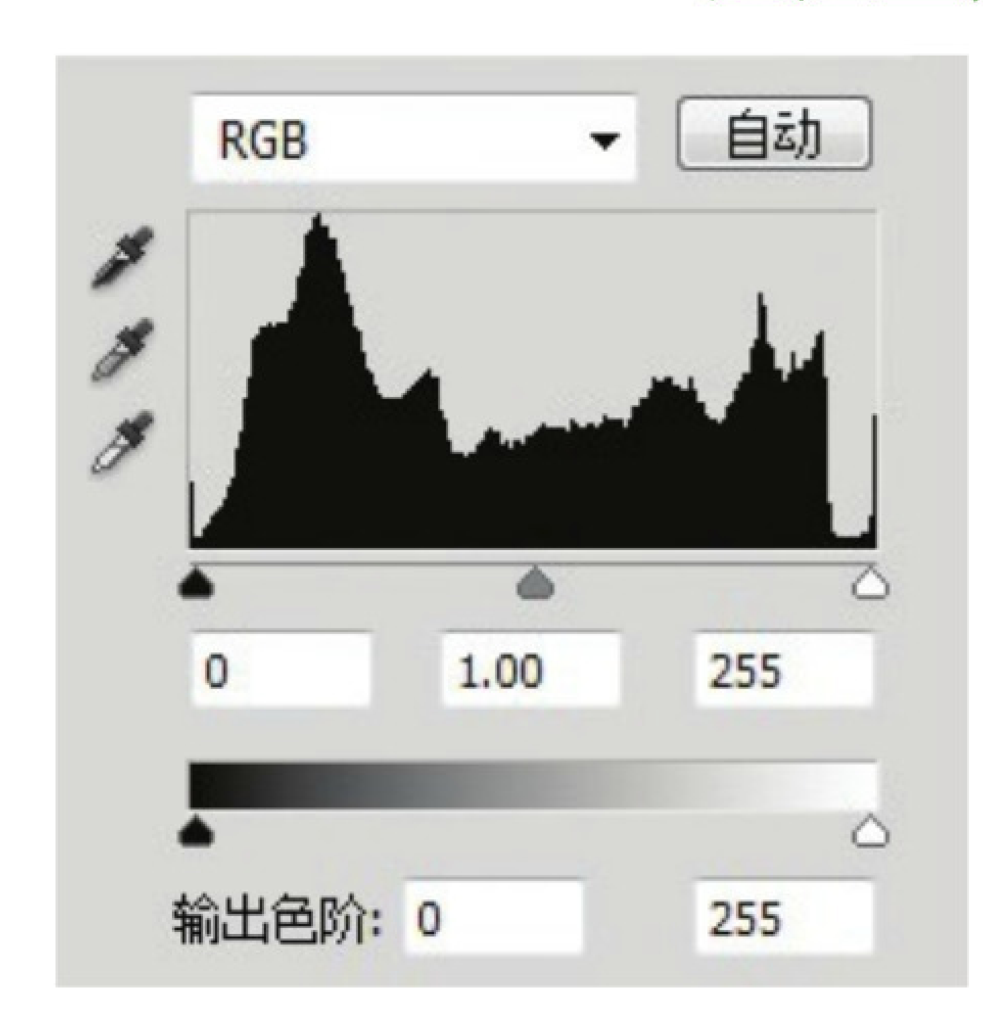
←清洁布（左二）
大部分超市里都能买到，用于擦拭拍摄物表面，尤其是玻璃制品或具备平滑镜面的物体，效果非常好。

了解光线的质感

除了颜色之外，光线还具有特殊的质感。光线的质感对摄影来说非常重要，静物摄影中光线的质感能决定一张照片的成败。在摄影中通常用“软”“硬”来形容。所谓“软光”或“柔软的光线”是光线照射在物体表面时，明暗之间的过渡区域较大，同时物体投下的阴影边缘较模糊，这时我们就说“光线很软”。“硬光”与软光相反，光线照射在物体表面时，明暗之间的过渡区域很小甚至没有，同时物体投下的阴影边缘很清晰。软光和硬光并不存在优劣之分，实际拍摄中也经常是混合使用，大部分情况下我喜欢用软光展现表面质感，用硬光勾勒物体的轮廓。

通常来说，发光面积大于拍摄主体，光线就会显得柔软，发光面积小于拍摄主体，光线就会变得硬朗。反光伞、柔光箱等设备之所以能柔化光线，实际上就是扩大了发光面积而已。换个角度来看，拍摄主体距离光源越近（发光面积相对变大），光线就表现得越柔和，距离越远则越硬朗（发光面积相对变小）。所以要创造软、硬光是非常简单的，只要控制发光面积或光源与拍摄物之间的距离就可以了。在后面介绍的拍摄技巧中，你可以看到很多这样的例子。

通过直方图和溢出警告判断曝光



有经验的摄影师都是依靠直方图和溢出警告而不是“脑内补完”来判断液晶屏显示的曝光是否准确。

这是一张照片的直方图（左图），左侧代表黑色，右侧代表白色，中间则是从黑至白的色阶变化。直方图上的波峰波谷代表对应的灰阶位置上，在照片中的像素数量。也就是说，如果波峰都出现在偏左的位置，说明照片中阴暗部分较多，反之则说明明亮的部分较多。但并不是说直方图分布均匀照片的曝光就会很完美。这需要结合拍摄内容来判断。如果是下一页的折刀照片，虽然照片整体很好，但因为大面积的黑色背景存在，波峰肯定是偏左的。所以，如果拍摄的是这种暗调的照片，看到波峰偏左，是好事。

另外，强烈建议你打开相机回放时的溢出警告功能，在回放照片时死白或死黑的区域都会用闪烁的方式显示出来，结合直方图很容易判断照片的曝光是否准确。

学习使用闪光灯拍摄

小型机顶闪光灯是一种非常方便的光源，它能提供和专业灯具相近的光线质量，操控灵活且便于携带。和台灯相比，闪光灯的光线对色彩还原非常准确，能够表现出丰富的色彩和细腻的过渡。而台灯不仅有明显的偏色，色阶还原也不完整，即便后期通过软件修正，效果也不如闪光灯。在后面的内容里你将看到这种差别。



现在的国产闪光灯具备非常细致的亮度调节功能，比如我使用的永诺YN-560系列就可以支持1/128至全功率的8级调节，每个级还有4个微调级别。除了闪光灯自身调节之外，我最常用的方法是通过改变拍摄参数来改变闪光灯的亮度。当快门速度低于闪光灯同步速度时，快门速度对照片的亮度就没有任何影响了。此时控制照片的亮度主要依靠光圈和感光度的调节。光圈越大，照片的亮度就越高，感光度亦是如此。

在室内拍摄时，我会先将机身参数设置为快门1/125秒，感光度ISO 400，光圈F11，闪光灯输出设置为1/4。这个组合在室内环境下曝光比较适中，然后根据实际情况微调即可。

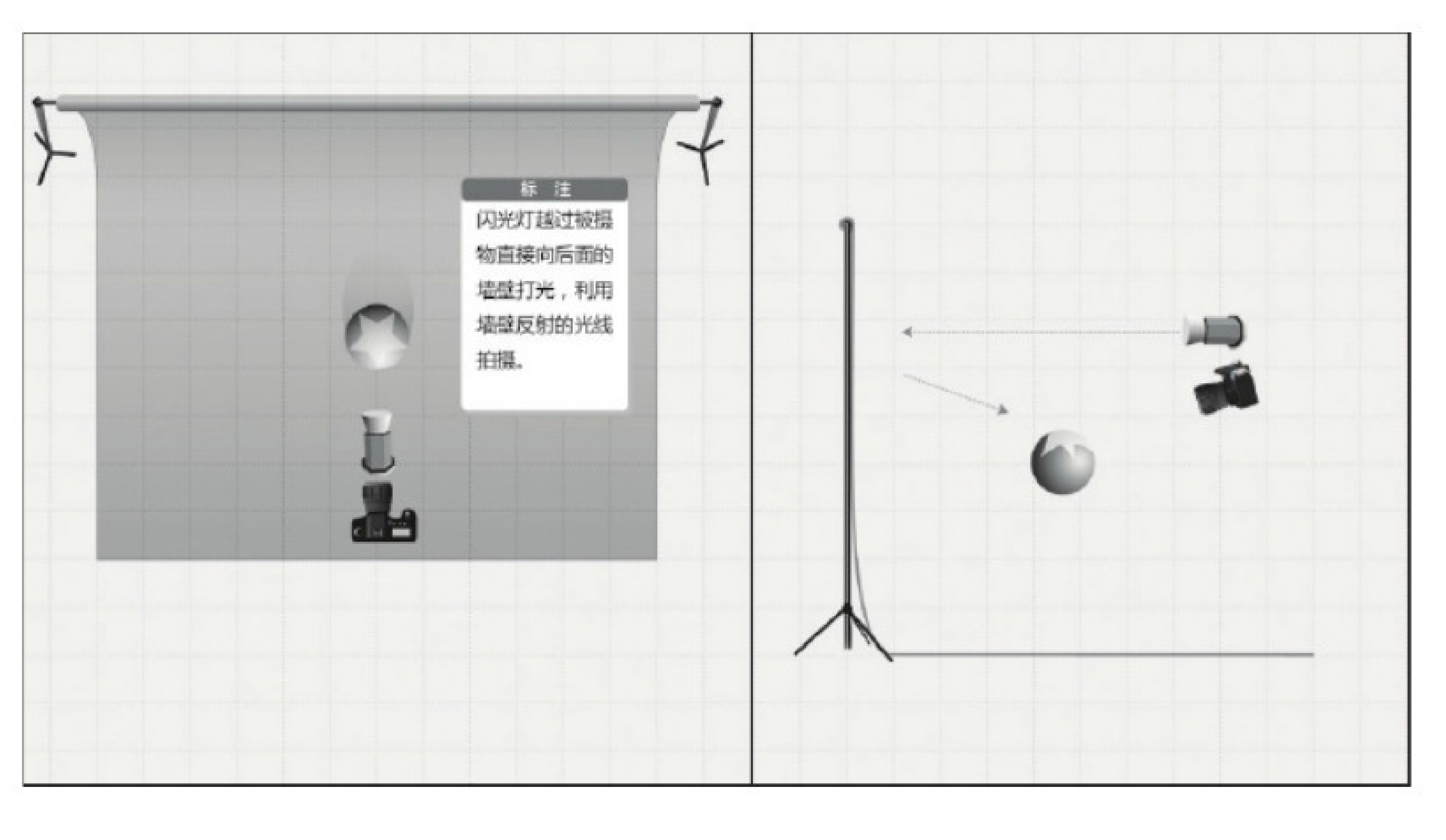
●如何拍出这样的照片？

一盏灯、墙壁反射

↑上图拍摄参数：

相机：宾得 K-10D **镜头：**smc PENTAX-DA 18-55mm **焦距：**55mm **光圈：**F11 **感光度：**ISO 400 **曝光时间：**1/125秒





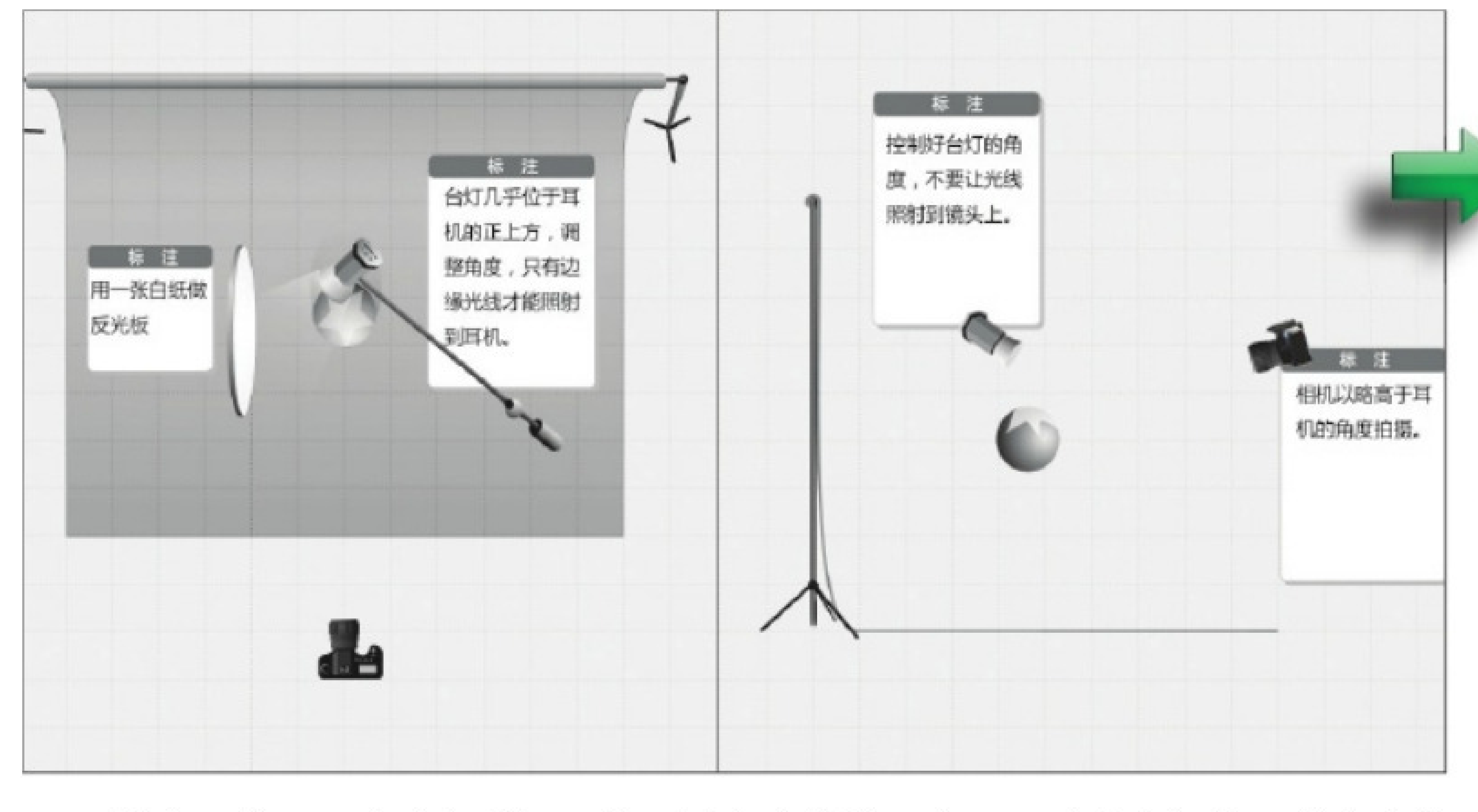
这张照片使用一盏闪光灯（YN-560）拍摄，输出功率为1/4。折刀平放在鼠标垫上，离墙壁很近。为了使光线更柔和，闪光灯对准折刀后方的墙壁开火，这样等于将光源面积扩大了十几倍。调整好角度，让反射回来的光线恰好照射在刀身上。如果使用台灯，我也会用相同的布光方法。

这种布光方式在使用闪光灯时，可以直接将闪光灯插在相机的热靴上，由于是俯拍，灯头抬起后正好对着墙壁。如果你的闪光灯是和相机一个牌子的原厂产品，这样做就可以利用自动闪光功能。

●如何拍出这样的照片?

一盏台灯、边缘光、反光板

↑上图拍摄参数:
相机:宾得 K-01 **镜头:**smc PENTAX-DA 18-55mm **焦距:**38mm **光圈:**F11 **感光度:**ISO 400 **曝光时间:**3秒





观察加入“反光板”后耳机外壳上的光线变化，仔细控制反射光的范围，不要把整个耳机都照亮了。因为如果你想让一件东西看起来有趣，最好的做法就是不要照亮它的全部。



这张照片用一盏台灯拍摄，为了避免光线过于生硬，我将台灯的照射角度抬得很高，就像你在布光图中看到的那样。用台灯光照范围的边缘去照亮耳机的外壳，这样的光线会比直接照射柔和很多。

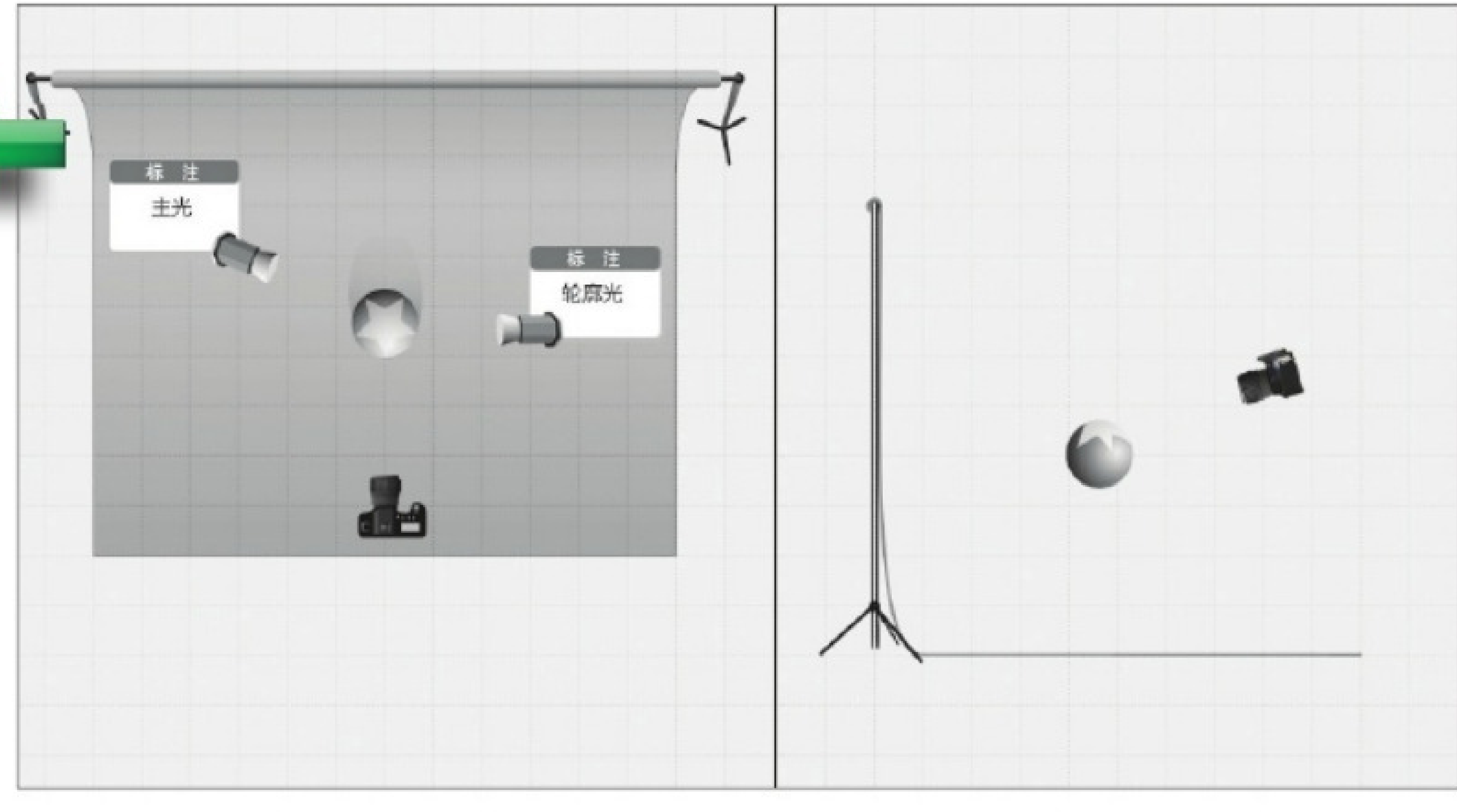
如果直接这样拍摄，耳机的支架、外壳的下部以及靠右侧的耳垫都是漆黑一片，恐怕没有人会知道这是一副耳机的照片。因此我用一张A4打印纸做反光板，

●如何拍出这样的照片?

两盏闪光灯、轮廓光

↑ **上图拍摄参数：**
相机：宾得 K-01 **镜头：**smc PENTAX-DA 18-55mm **焦距：**40mm **光圈：**F11 **感光度：**ISO 400 **曝光时间：**1/125秒







这里是两盏闪光灯的拍法，你也可以用两盏台灯来代替。位于10点钟位置的闪光灯作为主光照亮耳机外壳，输出功率为1/16；3点钟位置的闪光灯用来照亮耳机大部分的轮廓，输出功率为1/64。

对比一下和上一页照片的区别，耳机外侧的轮廓都被照亮了，看起来更清晰。另外，闪光灯和台灯的色彩还原表现通过这两张照片也能看出来，台灯拍摄的照片即便已经使用了手动白平衡，黑色的表现仍然不够纯正，闪光灯拍摄的则完全没有这个问题。

●如何拍出这样的照片？

清洗、液体颜色、逆光



↑**上图拍摄参数：**
相机：宾得 K-01 **镜头：**smc PENTAX-DA 50-200mm
焦距：73mm **光圈：**F11 **感光度：**ISO 100 **曝光时间：**1/125秒



较早以前我认为拍摄这种题材是最难的，因为要同时表现出暗色液体的质感和色调，还要兼顾玻璃器皿的轮廓。后来我找到了很好的办法，既可以用一盏灯拍摄，也可用两盏灯拍摄。这里先介绍单灯的拍法。

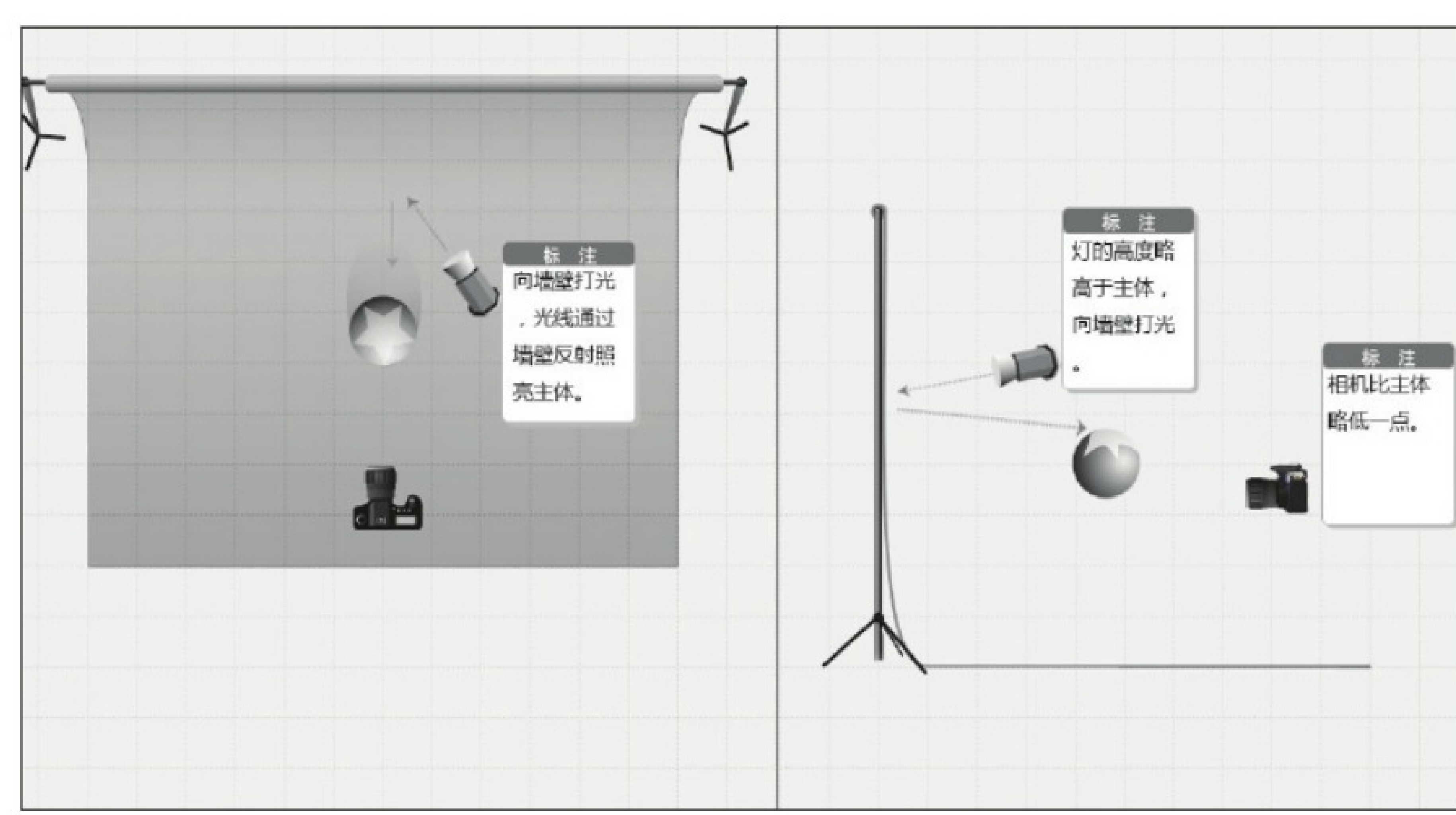
在拍摄之前一定要将玻璃器皿清洗干净，任何污渍、灰尘甚至是水迹都会在照片上以一种夸张的方式提醒你它们的存在。同时也要注意调整器皿位置时不要留下自己的指纹。

逆光的方式拍摄这种装满液体的玻璃器皿是最合适的，部分光线会穿透液体，这种明暗变化的效果可以充分体现液体的质感，同时也让玻璃器皿显得更纯净和通透。

拍摄时我用一盏闪光灯从右侧照亮玻璃杯后方的墙壁，墙壁的反射使光线变得更加柔和、均匀。因为考虑到光线经墙壁反射后亮度会下降，要穿透这杯酸梅汤就需要更大的输出功率，因此我将闪光灯输出设置为1/2。

相机的位置要略低于玻璃酒杯，以看不到液面为准，这样相机能接收到更多穿透酸梅汤而来的光线，也就意味着那抹醉人的暗红色变得更多——“屌丝”立变“高富帅”——看起来仿佛红酒一般。

如果我家里的墙壁更白净一些的话，这样的拍法效果会更好。但专业的摄影师都不会这么拍，所以我们接下来看看更好的办法。





●如何拍出这样的照片?

双灯、自制简易条形柔光箱



↑葡萄酒广告照片，注意瓶子两侧的白色光带。



↑**上图拍摄参数：**
相机： 宾得 K-5 **镜头：** smc PENTAX-DA 14mm **焦距：** 14mm
光圈： F5.6 **感光度：** ISO 400 **曝光时间：** 1/2秒

如果你留心一下酒类产品的广告，就会发现瓶子的两侧总会有竖长的光带（如上图），这些光带恰到好处地凸显了瓶子的立体感和质感。

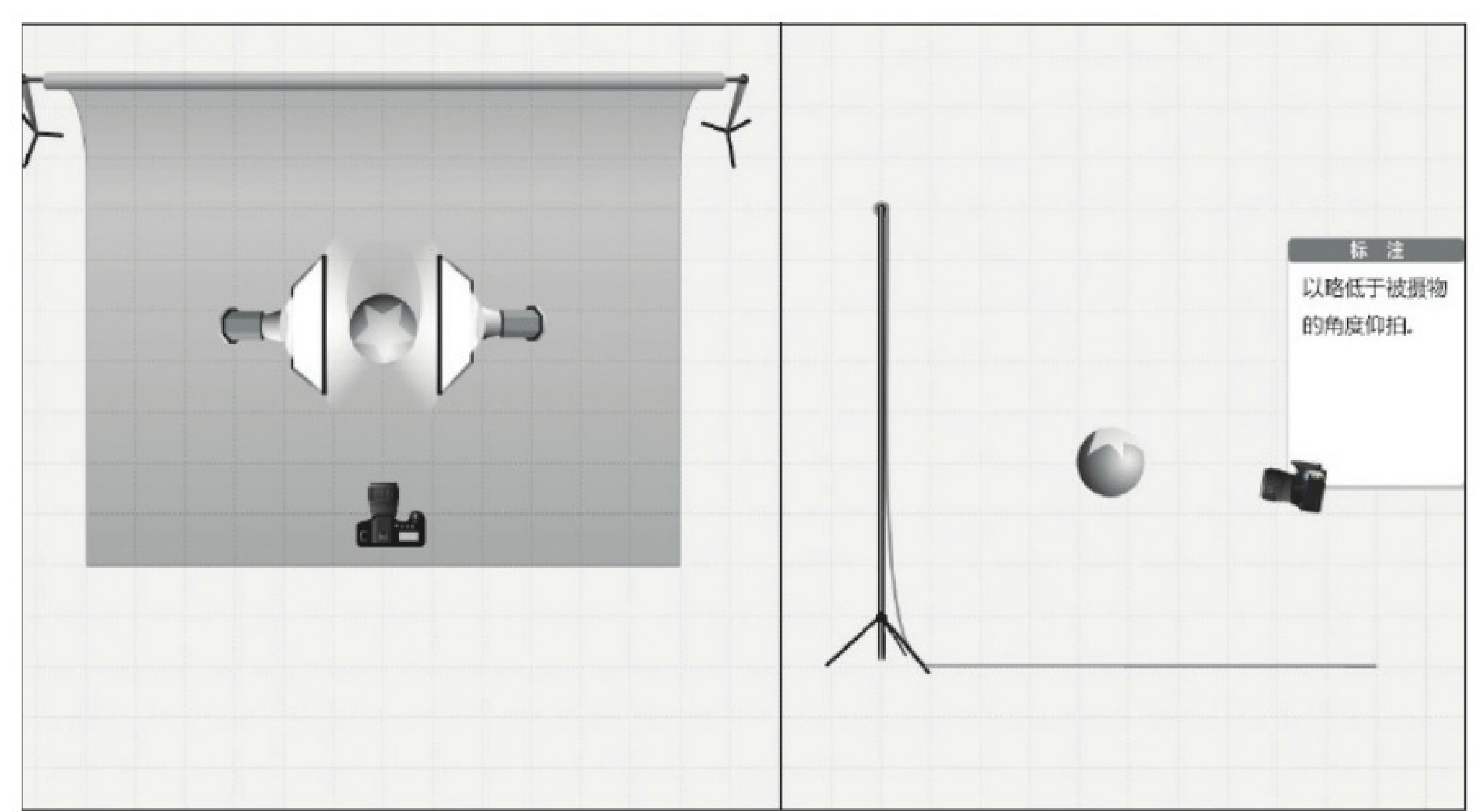
这种效果是用条形柔光箱形成，这种柔光箱的造型呈细长的条状，是一种专用设备。我不建议你购买它们，因为价格不菲，而且体积很大，不符合我们简单、低成本的宗旨。

右边这张照片是我用自制的简易条型柔光箱拍摄的，制作大概用了10分钟，成本基本为零。在下一页你会看到这个东西长什么样子，以及是怎么做出来的。

拍摄这张照片使用了两盏闪光灯，一左一右放置，与酒杯成一条直线。两盏闪光灯的输出功率完全相同，都是1/8。左侧的闪光灯安装在灯架上，右侧的闪光灯通过大力夹固定在桌沿。

后面黑色的背景则是我的一件黑色T恤衫。





DIY简易条形柔光箱



↑制作简易条形柔光箱的主要材料是一只旧纸箱。



↑用裁纸刀在箱子的两侧的中央各开一个宽15cm左右的长方形槽。



↑开好槽之后的样子。



↑在箱子内部贴上白纸。



↑拍摄时将酒杯放在刚才打开两个槽之间，箱子的后面搭上一件黑色的T恤衫，闪光灯一左一右对准刚才挖开的凹槽，开火！





←使用两盏台灯拍摄的效果，因为我的两盏台灯使用了不同的灯泡，因此杯壁上的光带分别为蓝色和黄色。

条形柔光箱在静物摄影中用途很广泛，比如左图中，条形柔光箱在闹钟的液晶面板上形成了有趣的明暗分界线。这也是目前手机等数码设备照片拍摄中常见的效果。

所以，这个条形柔光箱在你手上今后还会有更多用处，不要轻易丢弃哦。

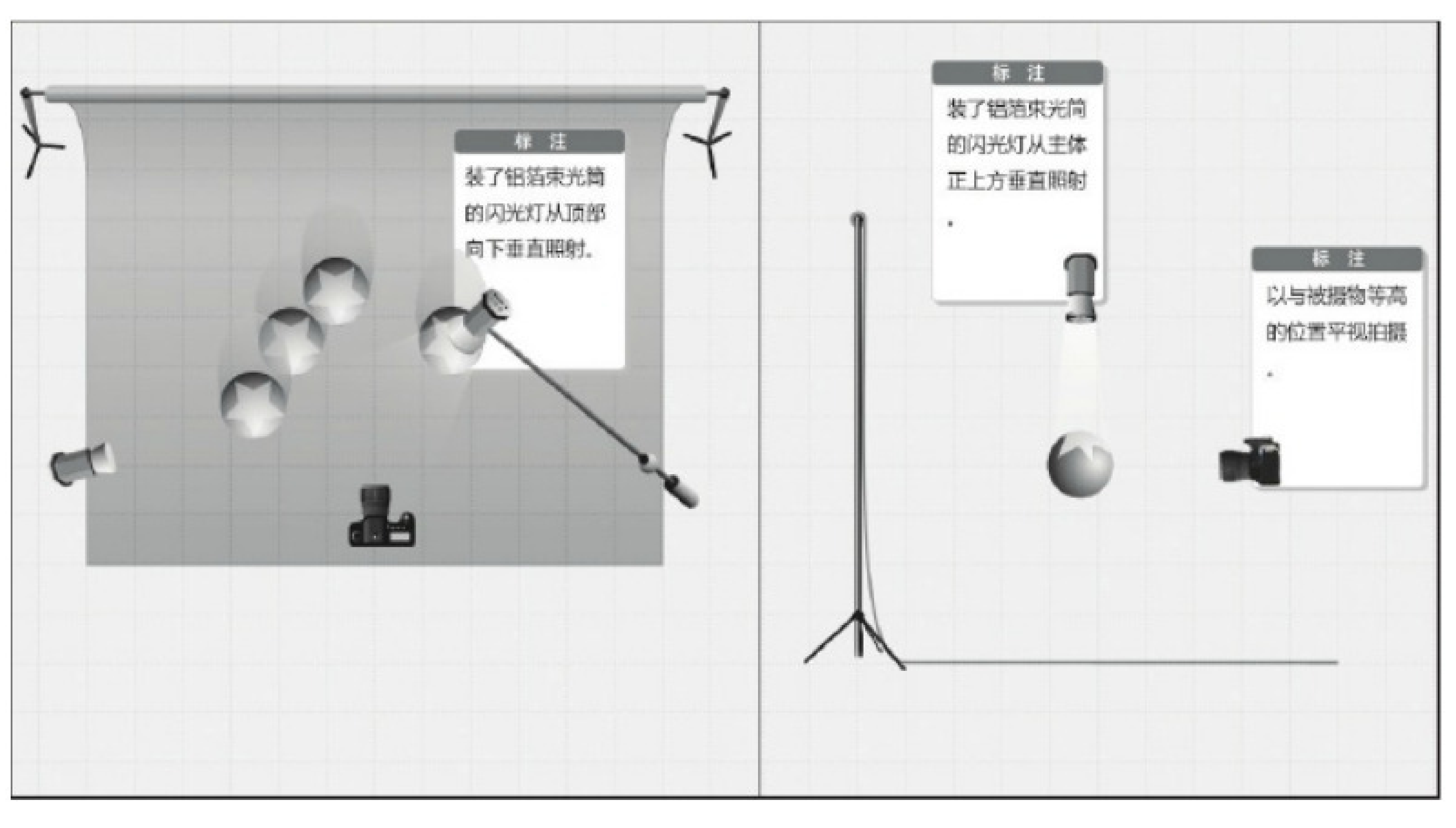


●如何拍出这样的照片?

双灯、真实倒影、分区布光

↑ **上图拍摄参数：**
相机：宾得 K-10D **镜头：**smc PENTAX-FA 43mm **焦距：**43mm **光圈：**F6.7 **感光度：**ISO 100 **曝光时间：**1/125秒







这张照片使用了分区布光的方法，用两盏闪光灯拍摄，将画面分割为明暗不同的两个区域。一盏位于左侧8点钟位置，输出功率1/64。主光位于右侧兔子的正上方，使用了本期第26页介绍的铝箔束光筒，输出功率为1/16。

要形成画面中的真实倒影，首先需要一个比较光滑干净的桌面，其次相机的位置不能太高。这张照片中使用的侧面打光和顶光源，都是可以形成倒影的布光方式。在后面还会有这样的例子。

●如何拍出这样的照片?

台灯、控制距离、白平衡



↑**上图拍摄参数：**
相机：宾得 K-01 **镜头：**smc PENTAX-DA 18-55mm
焦距：35mm **光圈：**F11 **感光度：**ISO 400 **曝光时间：**1/8秒



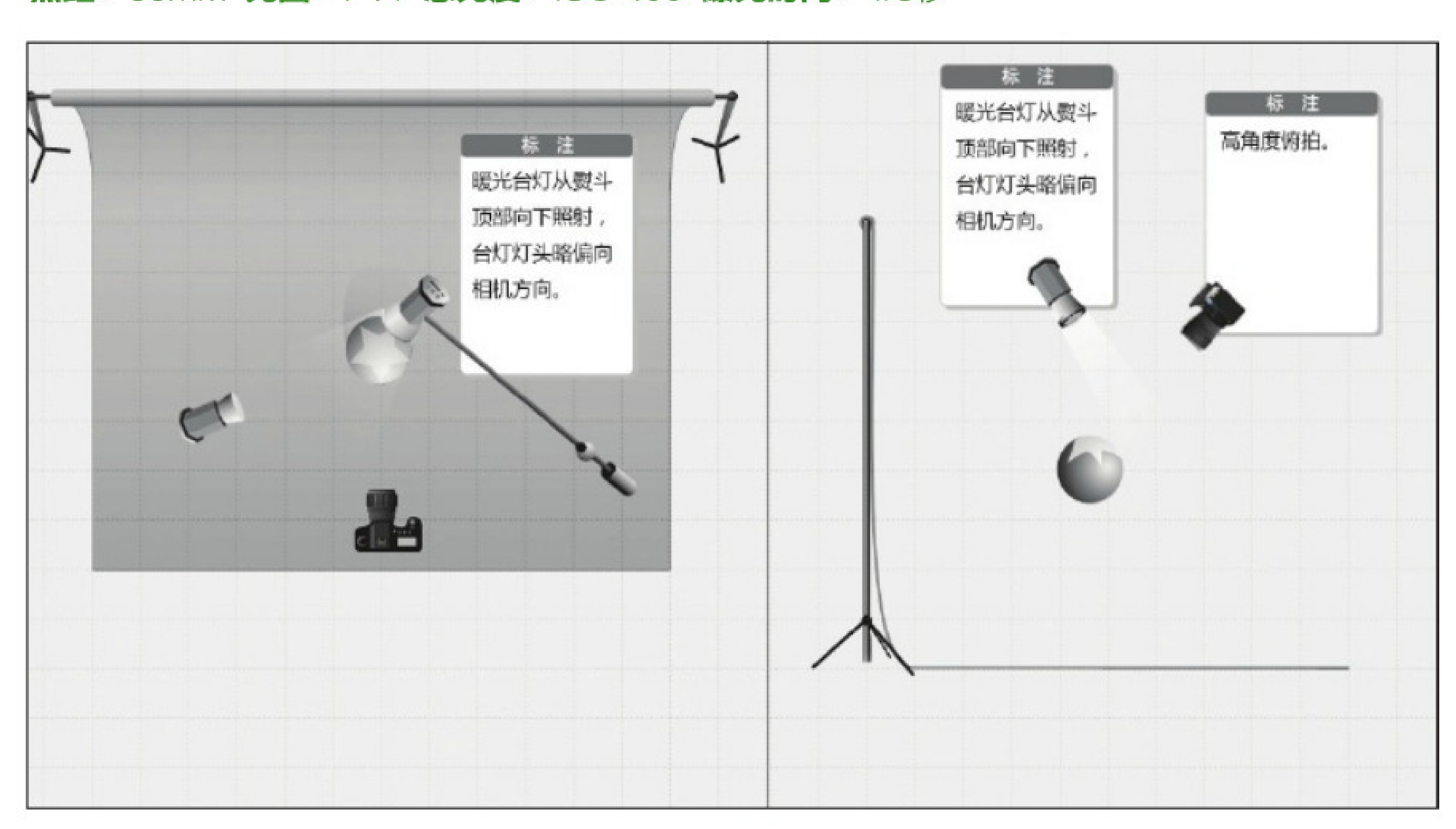
如你所见，这张照片用两盏台灯拍摄。右侧的台灯作为主光，从正上方照亮电熨斗的顶部。左侧的台灯作为辅助光，照亮熨斗底部的蒸汽出口。

熨斗的蒸汽出口处是一整块高反光的银色不锈钢，为了避免左侧的台灯将这里照得太亮，我将台灯挪到稍远一些的位置，大约是主光距离熨斗的4~5倍远，形成这种神秘的感觉。

虽然可以通过反复尝试来确立左侧辅助光的距离，但这种方法效率太低，尤其是在需要精确控制的时候。一般而言，光源到被摄物的距离每增加一倍，亮度就削弱一半。根据主光的亮度，我在拍摄时需要辅助光比主光暗2倍左右，因此直接将左侧台灯的距离调整为主光距熨斗的4~5倍远，刚刚好达到了蒸汽出口很醒目但又不会过分显眼的目标。

拍摄前我依照主光进行了手动白平衡设定，由于主光是温暖的黄色调，辅助光是白色光，这样设定的结果就是让相机认为主光是白色，而辅助光则变为了蓝色。因为我觉得蓝色似乎显得更高科技一些。

另外，很重要的一点是在布光时我特别注意不让台灯的光线照亮作为背景的黑色T恤衫，所以主光是向相机这边照射的，而辅助光则是尽量向上照射，最终获得了这种近乎纯黑的背景效果。



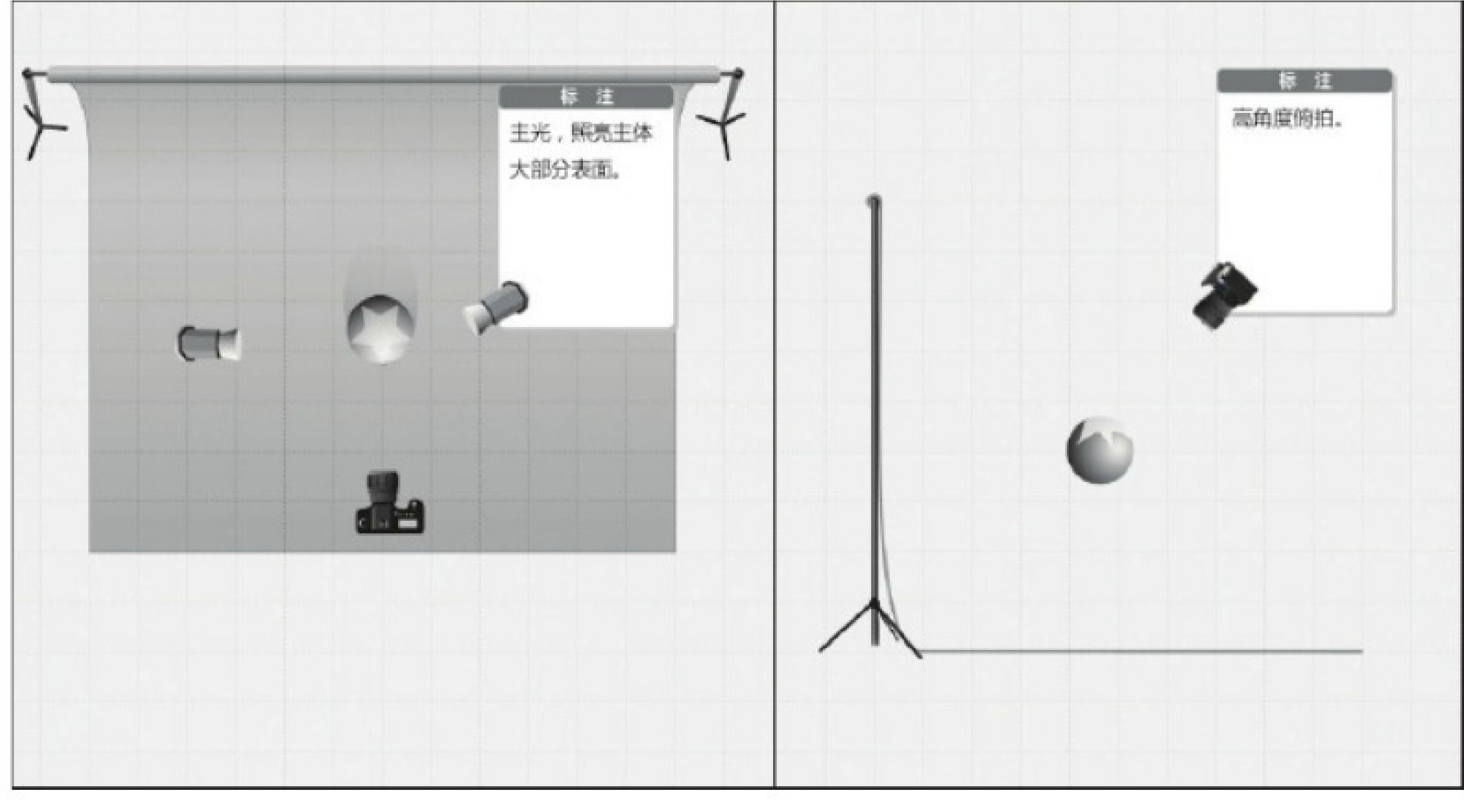


●如何拍出这样的照片?

双灯、控制阴影、灵活构图

↑**上图拍摄参数：**
相机：宾得 K-10D **镜头：**smc PENTAX-FA 31mm **焦距：**31mm **光圈：**F16 **感光度：**ISO 200 **曝光时间：**1/125秒





首先，这张看起来好像悬空的效果其实是竖拍后将照片逆时针旋转90°形成的。布光方法与前面的台灯拍摄稍有变化，主光从右侧照亮电熨斗的大部分表面，输出功率为1/2。增大输出功率可以让我使用更低的感光度，获得更纯净的画面。辅助光位置不变，输出功率为1/8。拍摄时还是要尽量控制灯光，避免直接照亮背景。

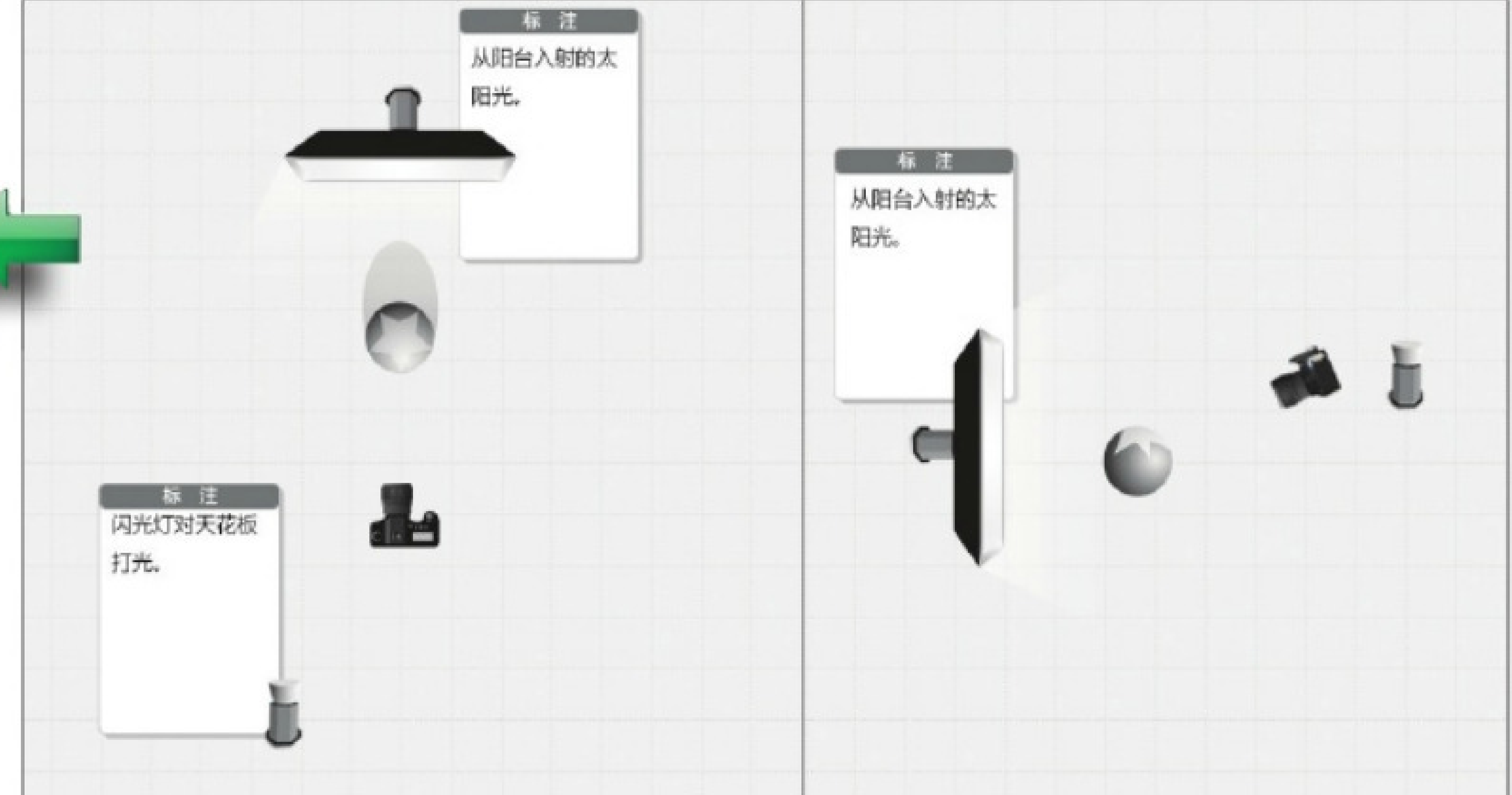
这两张照片非常明显地展现了闪光灯在光线质量方面的优势。

●如何拍出这样的照片?

跳灯、与自然光融合

↑**上图拍摄参数：**
相机：宾得 K-10D **镜头：**smc PENTAX-DA* 200mm **焦距：**200mm **光圈：**F2.8 **感光度：**ISO 800 **曝光时间：**1/125秒





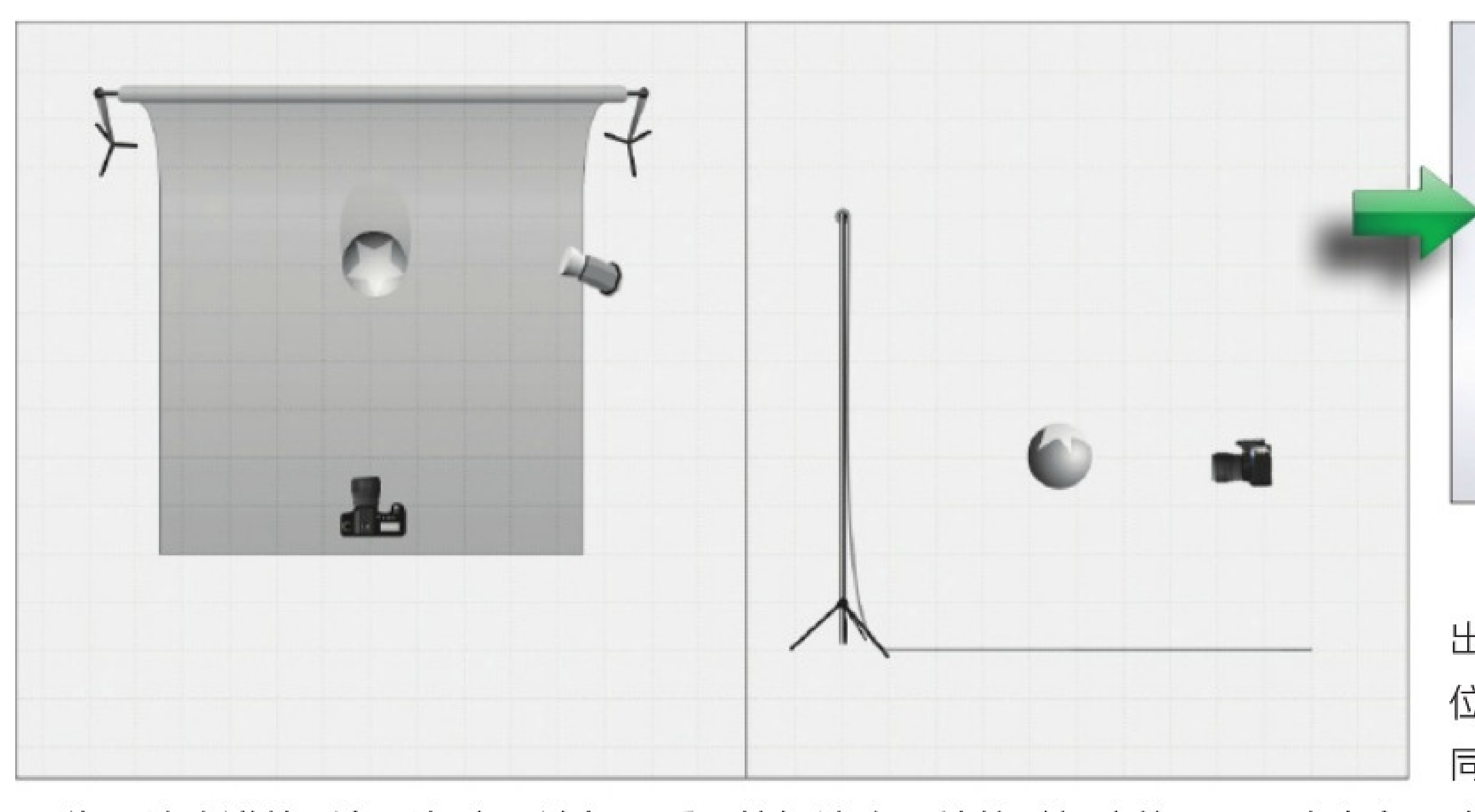
这张照片是在下午4点左右拍摄的，阳台一侧有很强的光线，而室内相对较暗，因此采用闪光灯混合自然光的方式来拍摄。装小猫的篮子就放在阳台的门口，靠近室内的一侧。我将闪光灯放在身后左侧的桌子上，灯头向上对着天花板打光，输出功率为1/2。

这种闪光灯向天花板开火的方式俗称“跳灯”或“跳闪”，它可以瞬间将整个房间变成一个巨大的柔光箱，很适合这种可爱的拍摄对象。

●如何拍出这样的照片?

铝塑板、单灯、侧光

↑**上图拍摄参数：**
相机：宾得 K-10D **镜头：**smc PENTAX-DA 18-55mm **焦距：**35mm **光圈：**F9.5 **感光度：**ISO 400 **曝光时间：**1/125秒





为了让小猫的形象看起来更清新可爱，拍摄这张照片的时候我使用了一张白色哑光的铝塑板。铝塑板能形成非常专业的背景效果，这种东西在当地的建材装饰市场里随处可见，整张的价格在120~250元之间，尺寸是1.2米×2.4米。对于本文中的拍摄对象来说实在太大了，有半张就足够了。需要注意的是铝塑板有很强的反光效果，所以最好像我这样买哑光的。

布光很简单，输出功率为1/4的闪光灯位于右侧3点钟位置，同时向背景和小猫打光。因为铝塑板的反光特性，形成了清晰的倒影，虽然只有一盏灯，但主体曝光依旧充足。

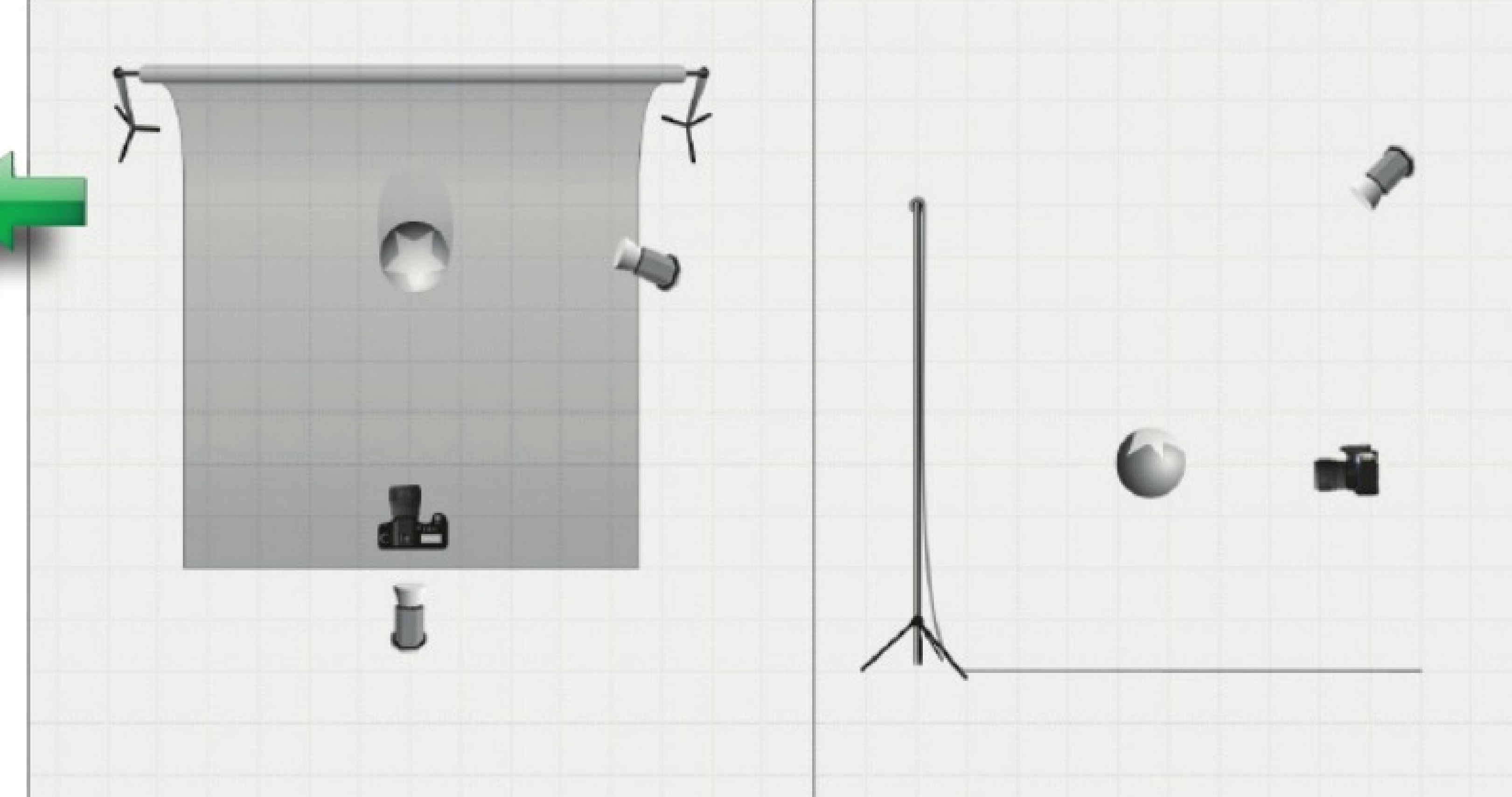


●如何拍出这样的照片?

顶光源结合背景光

↑**上图拍摄参数:**
相机: 宾得 K-5 **镜头:** smc PENTAX-DA 14mm **焦距:** 14mm **光圈:** F5.6 **感光度:** ISO 400 **曝光时间:** 1/2秒





这张照片里增加了一盏闪光灯，位于6点钟位置。我将灯架升到最高，这样就形成了类似顶光源的效果，让闪光灯可以覆盖整个拍摄环境。因为距离远，所以闪光灯的输出功率为1/2，这样做是为了尽可能创造一个光线均匀、亮度一致的空间，减少任何分散主题的可能性。

如果你要像我这样给7个小家伙拍合影，一定要有一个勇敢的助手，否则这些好动的小家伙一眨眼就跑得无影无踪了。

Kickstarter，互联网时代创业者的“第一推动力”

■贵州 冰河洗剑

资本永远是创业的难题。对于草根创业者来说，最痛苦的事情莫过于创业计划得不到资金支持。在以往，这些心怀志向的创业者奔波于各种资本论坛会议、创业秀大赛和《资本投资会》一类的电视节目，拿着计划书找投资人赞助，却往往四处碰壁；偶尔走了大运碰到有兴趣的投资者，但资本提供方对创业者与其规划的横加干涉，最终往往让创业者不得不另寻伯乐。

如何才能让扶持资本与创业项目顺利对接？一家名为Kickstarter的网站，开创了一种全新的众筹募资模式——创业者在网上发布宣传自己的项目介绍，吸引成千上万的网友每人出资数十美元，顺利的话也许短短的一天之内，就可以筹集到数百万美元的启动资金！在互联网这个神奇的领域，再一次出现了让梦想化作现实的奇迹，并进一步改变了现实世界中进行融资与启动项目的方式。

8小时筹资100万美元：Kickstarter创造的融资奇迹

2011年12月，波兰设计师Casey Hopkins推出了一款新颖的设计作品Elevation Dock（**图1**）。Elevation Dock是一个很实用的iPhone底座，它改变了过去同类产品十分常见的“拆卸不便”缺点，只用一只手就可以轻松地将iPhone从底座上拆除。除了简单易用外，Elevation Dock采用铝材料制成，配备了移动式的支撑垫，外观漂亮时尚，非常符合苹果产品的一贯风格。Elevation Dock的设计一度被称为“比苹果还苹果，史上最好用的iPhone底座”。



Casey Hopkins和他设计的iPhone底座

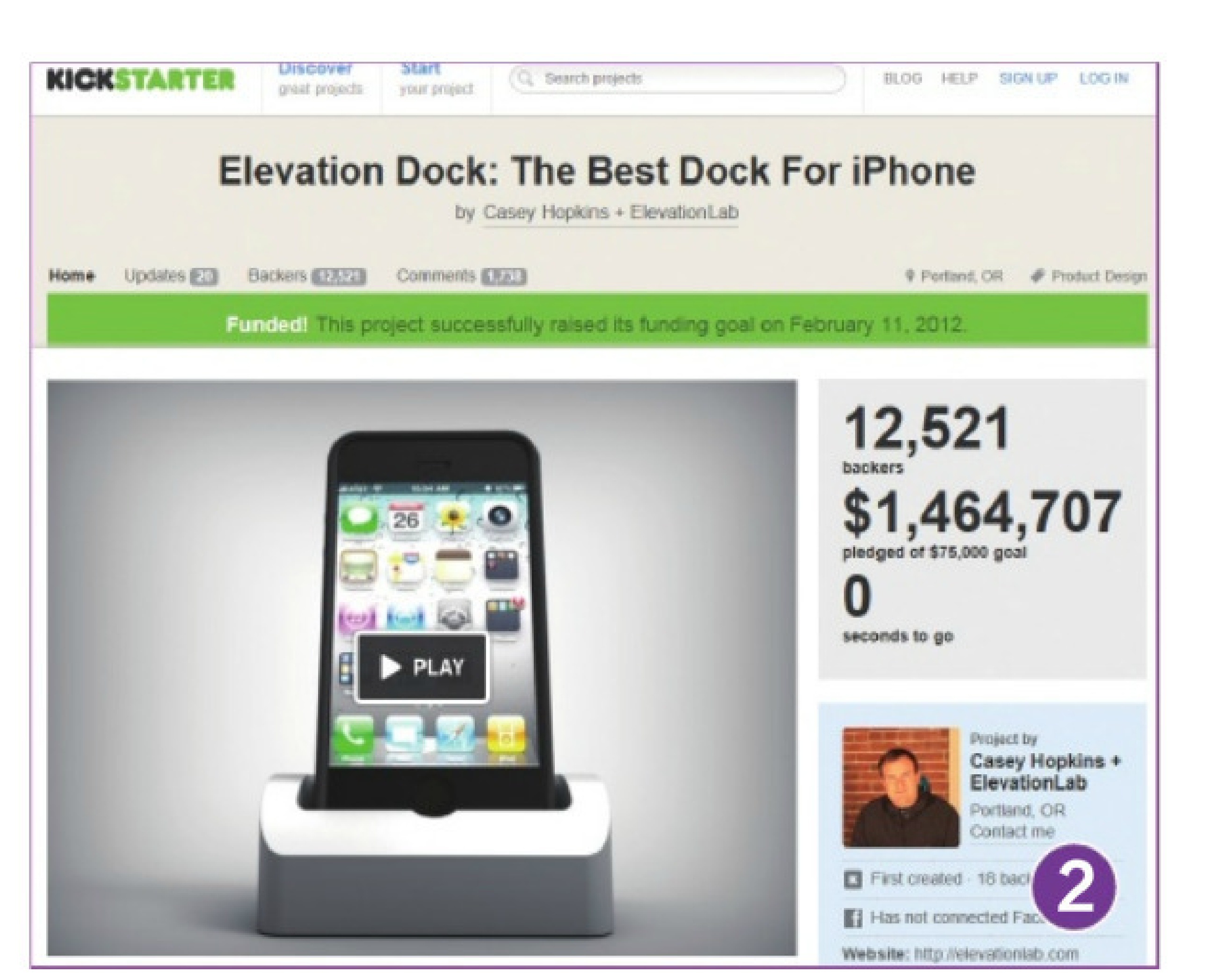
随后，Casey Hopkins将自己的设计作品，发布到了一个名叫Kickstarter的网站上（http://www.kickstarter.com/projects/

hop/elevation-dock-the-best-dock-for-iphone）。Kickstarter是一个通过网络面对公众募集小额资金的创意融资平台，Casey Hopkins在上面展示了Elevation Dock的相关介绍和图片视频资料，并希望自己能够筹集到75 000美元的项目启动资金（图2）。

出乎Casey Hopkins意料的是，Elevation Dock的募资项目可谓火得一塌糊涂。在短短的一天时间内，就有超过4000名用户表示对他的设计作品很感兴趣，甚至还有人留言“我要为了Elevation Dock买个iPhone”。更令Casey Hopkins惊喜的是，对Elevation Dock感兴趣的用户纷纷解囊提供投资，一天之内筹集的资金数额远远超过了预计的75 000美元——居然有整整41万美元；等到为期2个月的项目筹资期结束后，总计筹集资金更是达到了令人瞠目结舌的数额——超过146万美元！

由于获得了大量创业资金，Elevation Dock得以在4个月之后顺利推出，并寄送到了当初的资助用户手中。Elevation Dock因Kickstarter平台而大获成功，Kickstarter创意融资平台也因Elevation Dock引发的关注而更为走红——不过，Kickstarter平台创造出的奇迹绝非仅此而已。

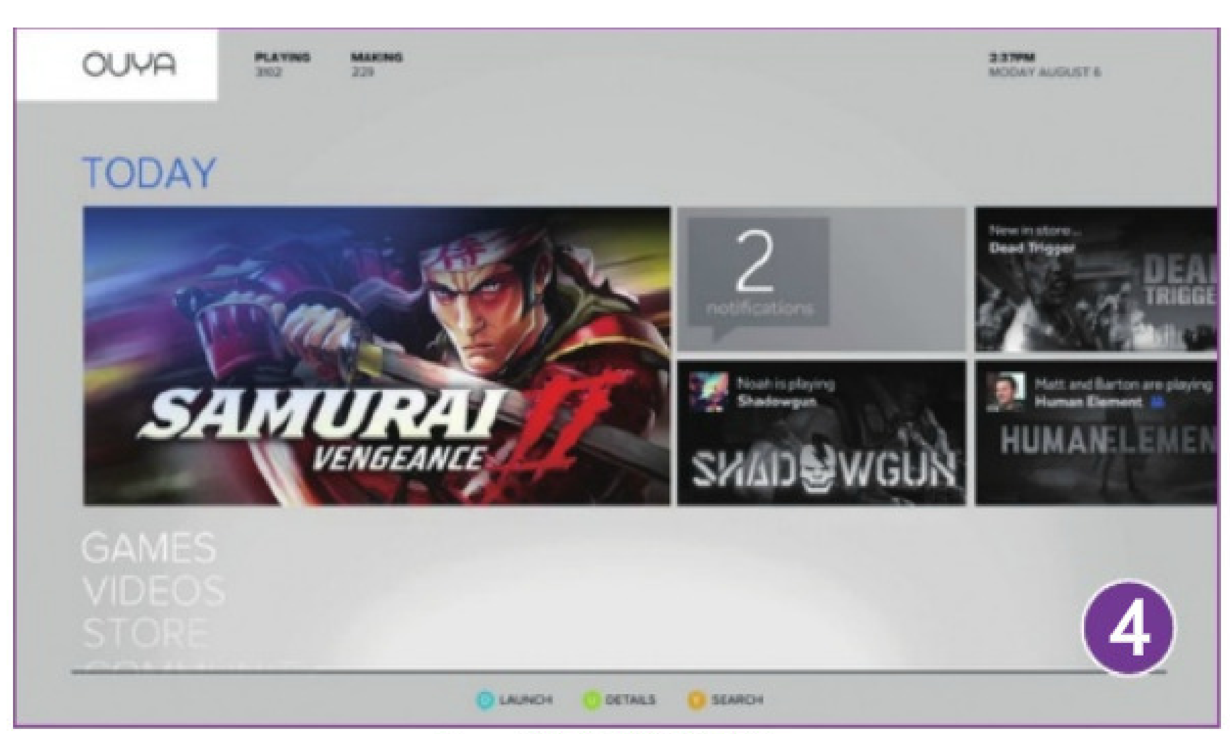
2012年2月9日，美国旧金山的游戏开发团队Double Fine Productions在Kickstarter平台上发布了一款名叫“Double Fine Adventure”的冒险游戏融资项目，融资目标为40万美元。经过短短的8小时11分钟后，融资金额便超过了最初的计划目标；又过了7个小时后，融资金额再次翻倍，总额已超过90万美元。接下来，融资金额以每隔几分钟数万美元的速度增长，一天之内达到了100万美元。到了融资截止日期，总资金更是达到了惊人的330万美元！



Kickstarter平台上的Elevation Dock募资页面



Android平台的电视游戏机



Ouya游戏机运行界面



漂亮的游戏手柄和音箱

然而，“Double Fine Adventure”的融资速度记录很快又被打破了：2012年7月10日，Android开放平台电视游戏机Ouya（图3），在Kickstarter上创造了8小时筹资百万美元的新记录（http://www.kickstarter.com/projects/ouya/ouya-a-new-kind-of-video-game-console）。Ouya可谓是经由移动平台转型的游戏主机概念颠覆者，其上运行的所有游戏完全免费（图4）。Ouya设备配备四核Tegra 3芯片和1GB内存，附带外观造型极为时尚的音箱，以及一个包含触摸屏的游戏手柄（图5）。Ouya的创意受到了热捧，“Double Fine Adventure”耗时2个月融资300万美元的记录被Ouya仅用2天就顺利打破。在为期4周的募集周期内，Ouya共筹得860万美元的资助！

为创意圆梦：靠谱的网络融资平台

作为目前全球规模最大的创意项目融资平台，Kickstarter的突然走红似乎让人有些意外，其实，早在2009年的时候这家平台就已创立并为各种创意项目成功地提供融资服务了。

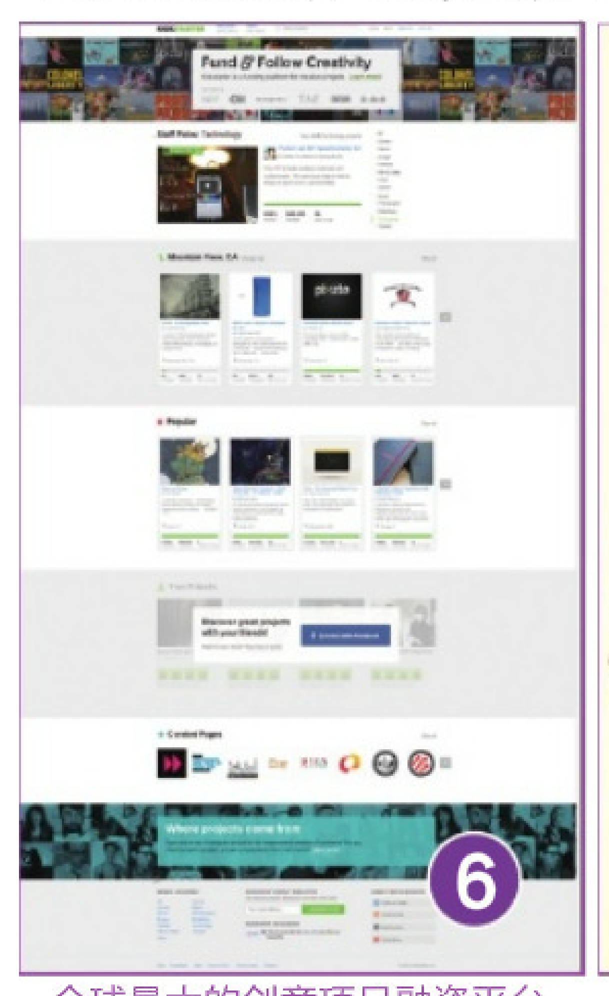
无论是想开发一款新游戏，或是有了一个电子产品发明创意，甚至于希望扩张自己的甜点店，或者举办一场现场音乐会……各种各样的项目，你都可以尝试发布在Kickstarter上来筹集资金。

1.创建Kickstarter，助力平凡的成功

Kickstarter（www.kickstarter.com）于2009年在美国纽约成立（图6）。Kickstarter创立的宗旨就是支持和激励各种创新性、创造性、创意性的活动，通过网络平台面向公众募集资金，让富有创造力的创业者有机会获得他们急需的资金，以便使他们的梦想实现。

Kickstarter的创立起源于一次因为资金匮乏而未能成功举办的创意活动：华裔青年佩里·陈（Perry Chen）是一位期货交易员（图7），在职业之外的领域中，他亦是一位艺术爱好者，并且开办了一家画廊，还时常参与主办一些音乐会。2002年，陈筹划在新奥尔良爵士音乐节上举办一场音乐会，但是由于寻求不到赞助资金，最终被迫取消了预定计划。

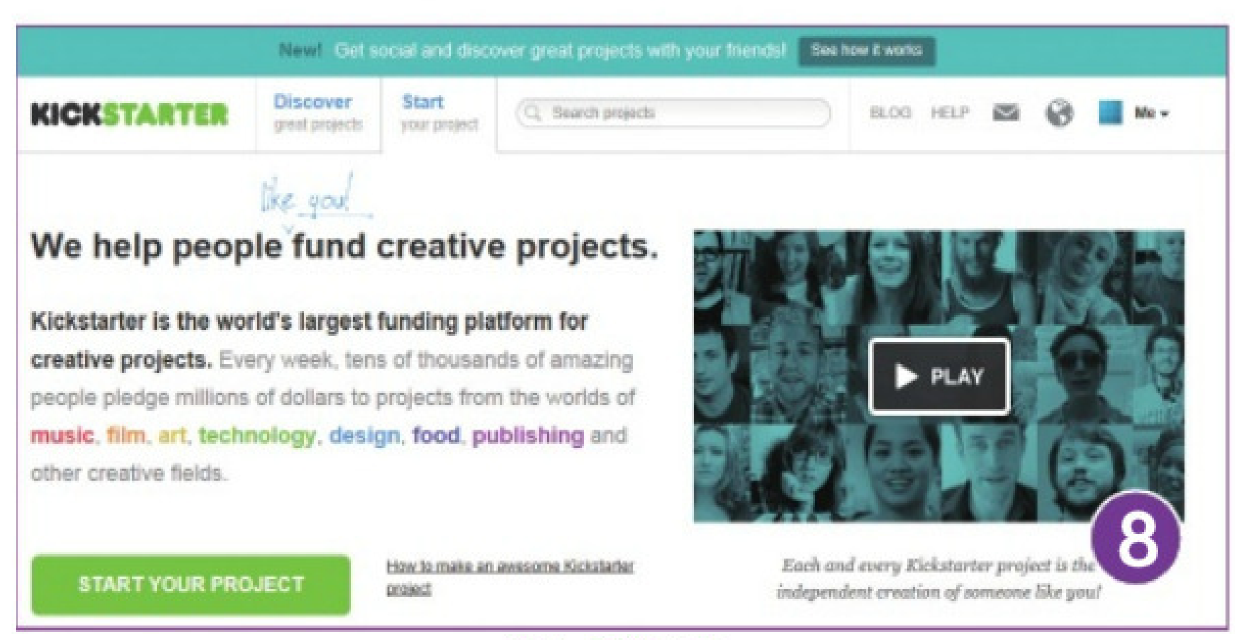
音乐会的流产让陈非常失落，他也因此开始酝酿建立一个家募集资金的网站。在经过漫长的筹备之后，2009年4月，Kickstarter终于正式上线了。



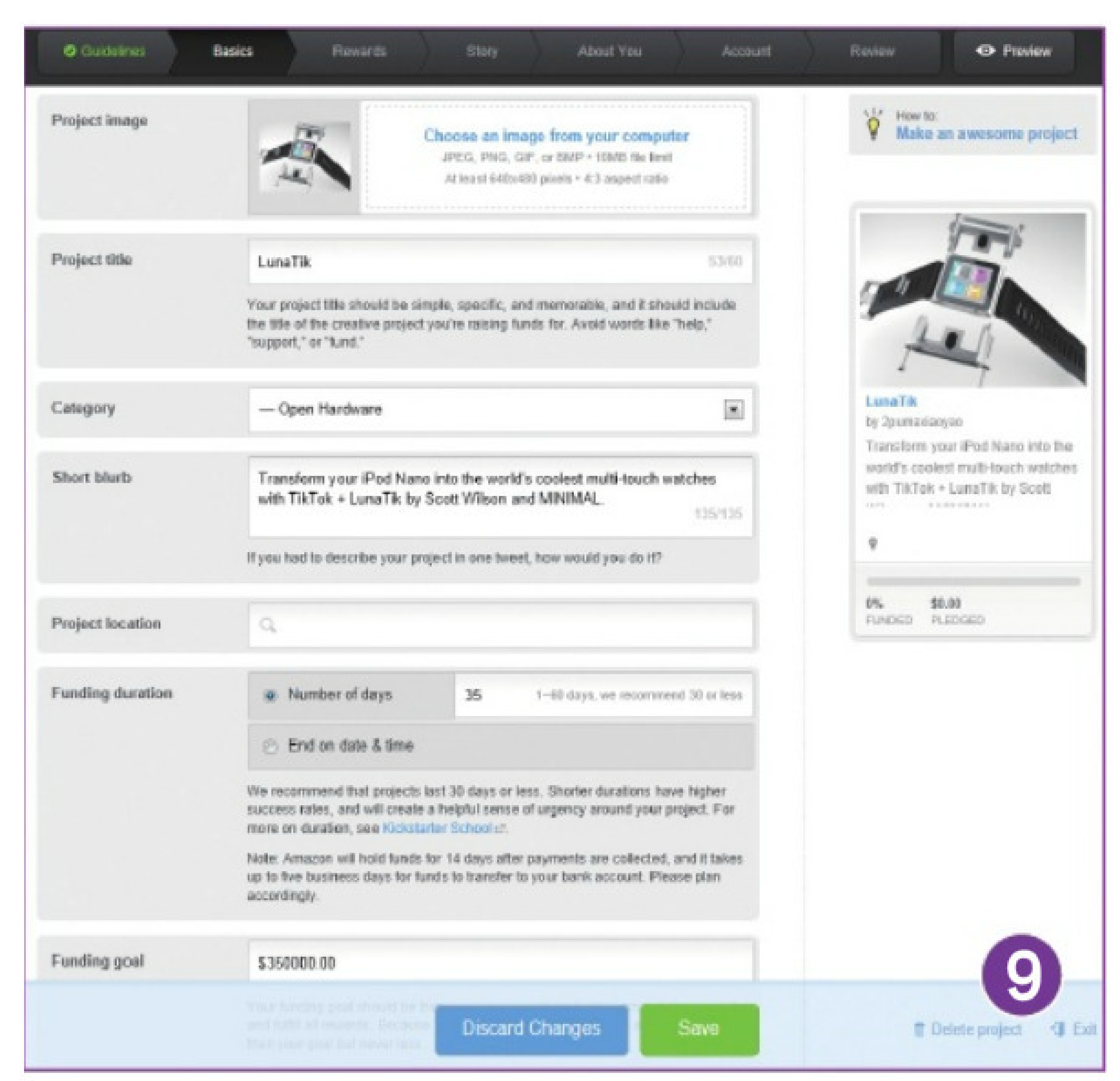
全球最大的创意项目融资平台Kickstarter



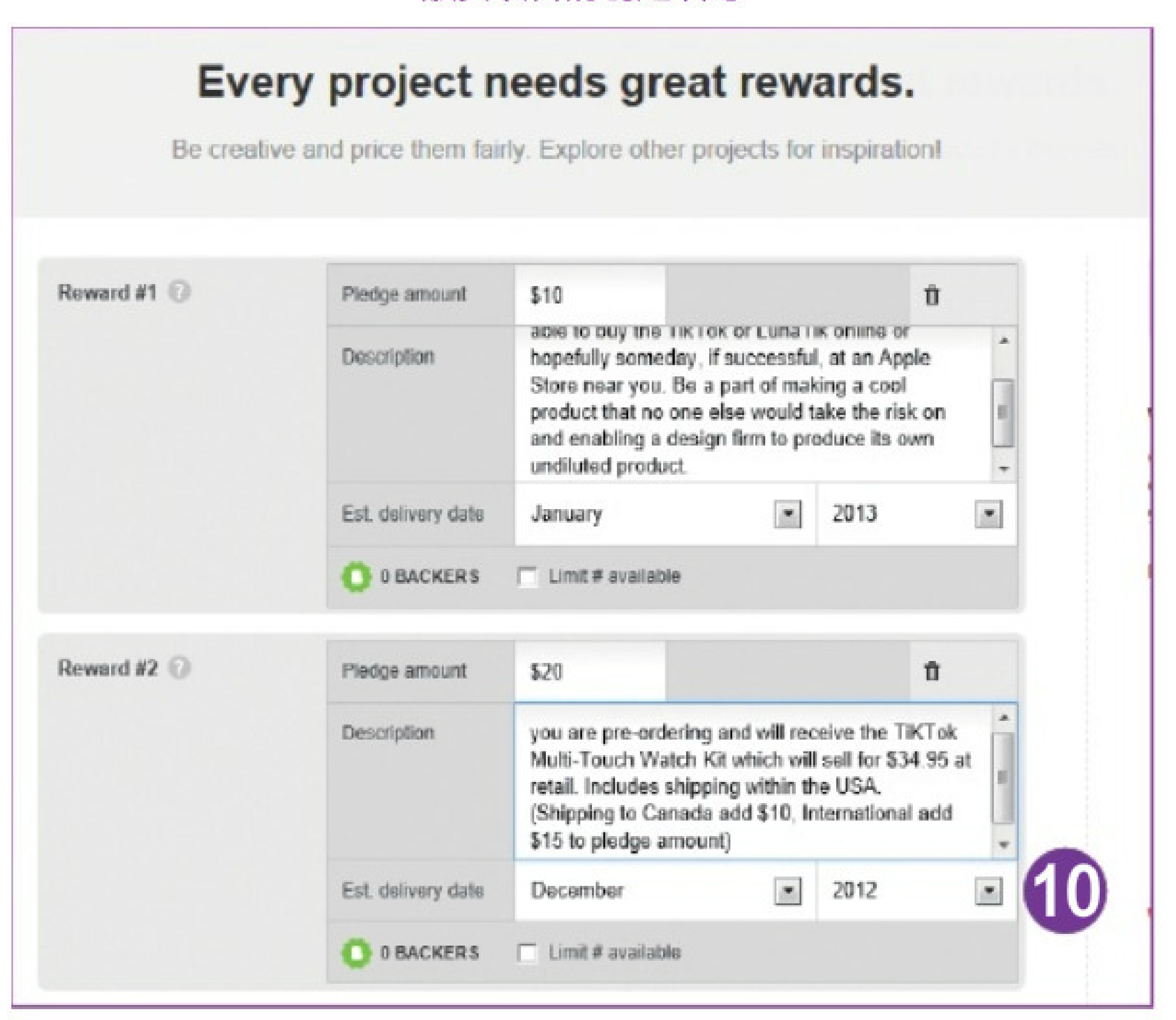
Kickstarter创始人华裔青年佩里·陈



发布融资项目



融资项目的创建填写



设置不同资金等级回报

2.Kickstarter的运作方式与交易平台

Kickstarter网站面对的有两类，一方是怀有独特创意的个人，而另一方则是愿意为创意提供资助的个人。

对于想要筹集资金进行创业的用户来说，可以通过“Start your project”发布自己的创意融资项目（图8）。创建融资项目时，除了填写创意项目名称、介绍，上传图片资料等常规资料外，比较重要的是在Funding duration处设置融资期限，最长不能超过2个月；Funding Goal则是设置预期融资金额的栏目（图9）。

关于自己的项目价值、开始创作的时间及其它视频资料等内容可以在创建后补充添加。此外，创业者还需要填写投资赞助者可以获得哪些回报、预计项目完成的期限和给予回报的时间等等。创建融资项目时，可以设置不同捐助资金等级获得的不同回报（图10）。与其它融资手段不同的是，捐助者有机会获得的回报可能是一个产品样品，可能是在项目中添加捐助者的名字，也有可能是纪念品等等，但绝不会是资金回报。

最后，发布的项目经过网站平台审核后，就正始开始面向其它Kickstarter用户进行募资了。乐意捐助创意的用户，在Kickstarter平台上通过网站推荐，或者通过“Discover Great Projects”搜索功能，可以查看到这些创意项目。在每个创意项目介绍页面右侧有融资统计信息，“Backers”是当前资助此项目的用户数；位于中间的就是当前融资的金额，“pledged of goal”则是预计的融资金额；最底下的“days to go”表示的是剩余融资天数。

如果用户觉得这个项目有价值或对其感兴趣，就可以选择“Back This Project”进行资助。资助的资金是不限的，当然也可以根据项目发起者设置的回报，选择不同的资助金

额等级（图11）。资助用户不会获得项目的任何所有权，也无法得到现金回报，但其它回报方式也是很吸引人的——例如前面提到的“Double Fine Adventure”项目，就为投资金额在15美元及以上的用户提供一套免费游戏，投资金额在250美元等级的则可获得一张签名海报和T恤等纪念品（图12），1万美元等级者更能够获得与Double Fine的老板Tim Schafer和其它开发者共进午餐及参观工作室的机会。

资助者与融资者之间的资金托管和交易，是通过Amazon Payment平台进行的。捐助者将资金打进Amazon Payment，融资者也必须通过Amazon Payment才能将钱转进自己的账户。在整个过程中，Amazon会依照交易额的大小收取3%到5%的交易费用。

至于Kickstarter网站本身，对平台上的所有创意项目不拥有任何权利，仅仅是提供一个平台而已。网站在最初运营时是免费的，后来出于网站运营的需要，开始向成功融资者收取5%的费用。

3.透明的资助与商业，远离虚伪与欺诈

帮助创业者融资圆梦，Kickstarter的宗旨在不少人眼中看来似乎颇有些公益以及理想主义的色彩，但佩里·陈始终坚称网站与博爱和慈善之类的字眼无关，建立Kickstarter的目的仅仅只是资助创业与提供商业化服务而已。甚至在听到“你做的是一件对社会有益的好事”之类的恭维时，陈都会感觉“汗毛要竖起来了”。正因为这家网站的立足点并非“白日梦”而是“现实”，所以也许有一些融资者的梦想计划未能顺利实现，但在Kickstarter网站上也没有任何欺诈行为出现。

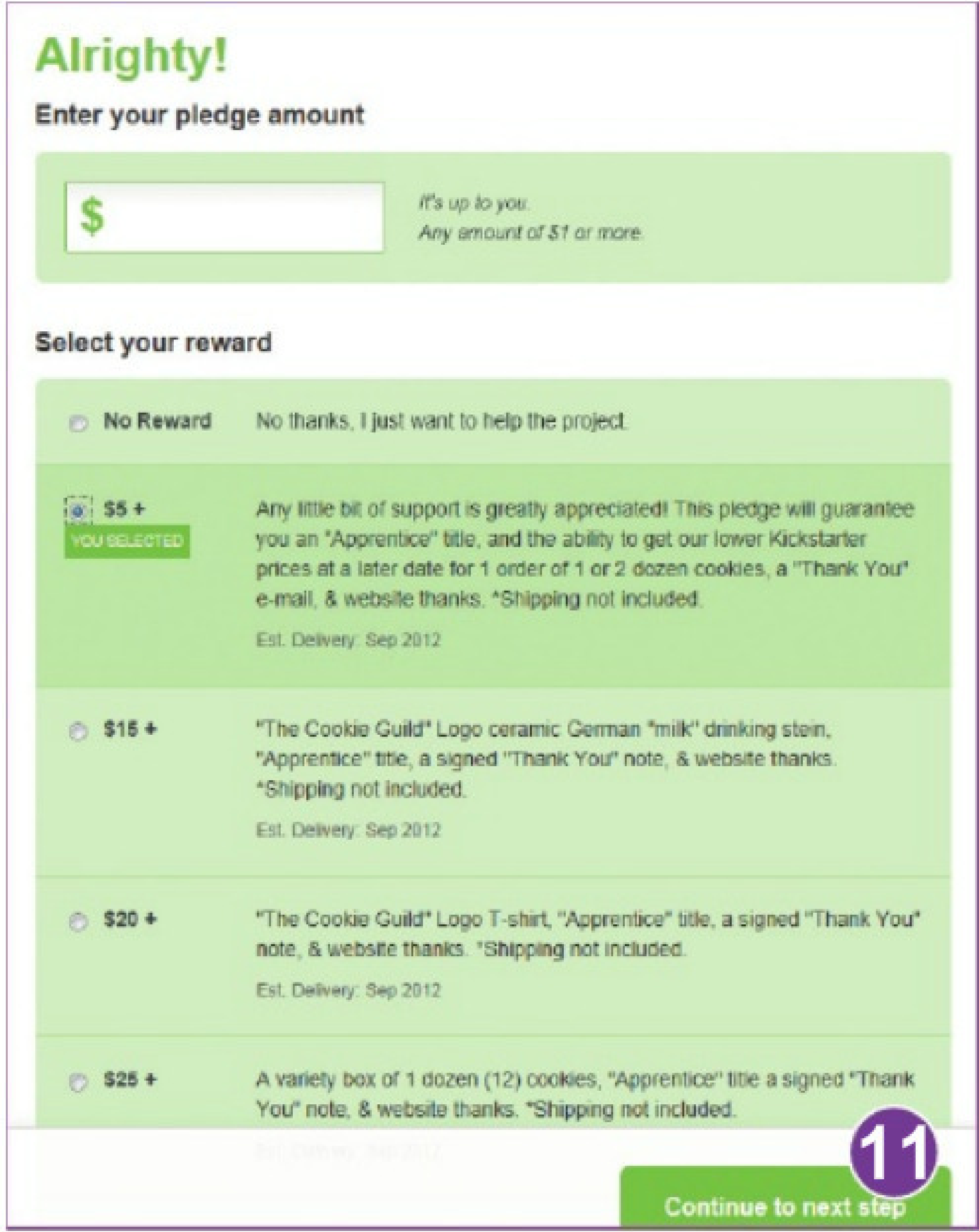
虽然Kickstarter并没有打着“造福社会”之类的旗号，但它确实帮助很多创业者解决了资金的问题。2009年创立之初，Kickstarter首个实现融资成功的是名为“Drawing for Dollars”的项目（http://www.kickstarter.com/projects/darkpony/drawing-for-dollars?ref=live）。这个项目的发起者想募集资金来创作一幅画（图13）。项目募集的资金额非常少，仅仅只有35美元，但募资很成功，最终项目发起者也完美地完成了绘制并且将作品发给了仅有的3个投资者。

如果是在现实中想要募集资金来创作一幅看起来很奇怪的画，听起来无疑是“不可思议”的，但这种“不可思议”的想法却在Kickstarter上得以成功实现。从这第一个“不可思议”的创意项目得以实现开始，Kickstarter在短短的3年时间中得到了长足的发展，资助无数渴望成功的创业者实现了自己的创意。

在2010年，Kickstarter平台上总共启动了11 130个创意融资项目，最终有3910个项目获得了成功，总融资金额达2760万美元；而到了2011年，筹集资金已接近1亿美元，较2010年增长了259%（表1）；发布项目数约2.7万，增长143%；融资成功项目数达到约1.18万，项目成功率从2010年的43%提升到了46%（图14）。

表1 Kickstarter融资统计数据表

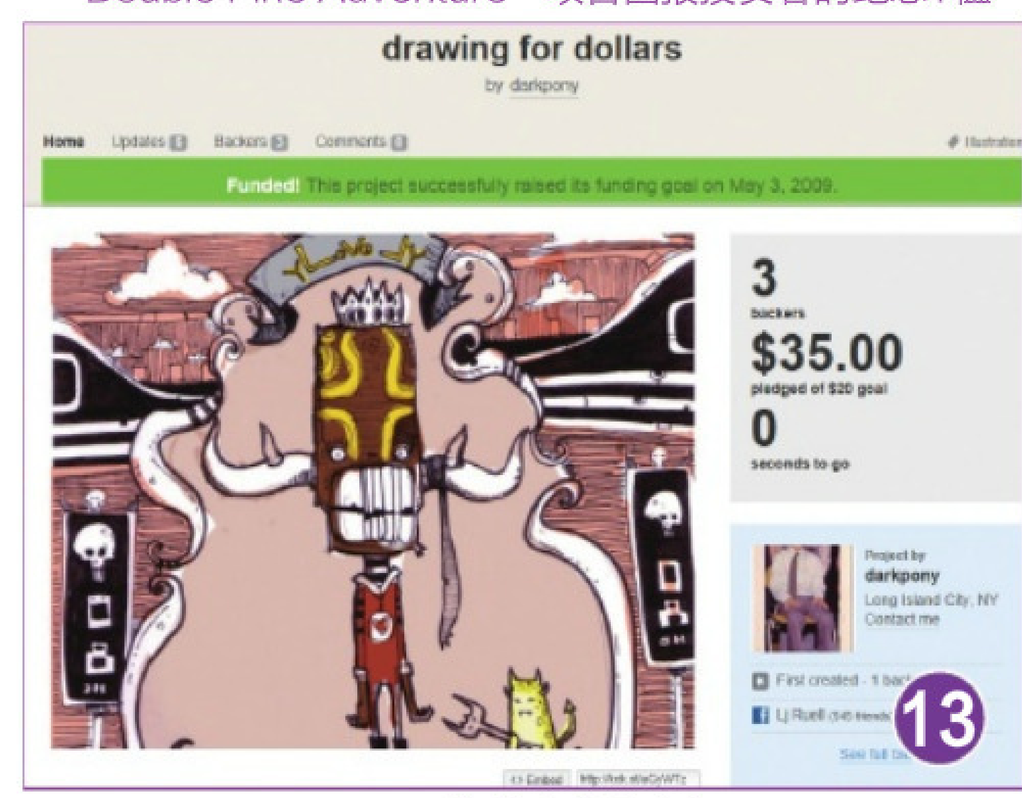
	2010年	2011年
启动融资项目	11130	27085
成功融资项目	3910	11836
融资金额	$27,638,318.00	$99,344,382.00
融资项目成功率	43%	46%



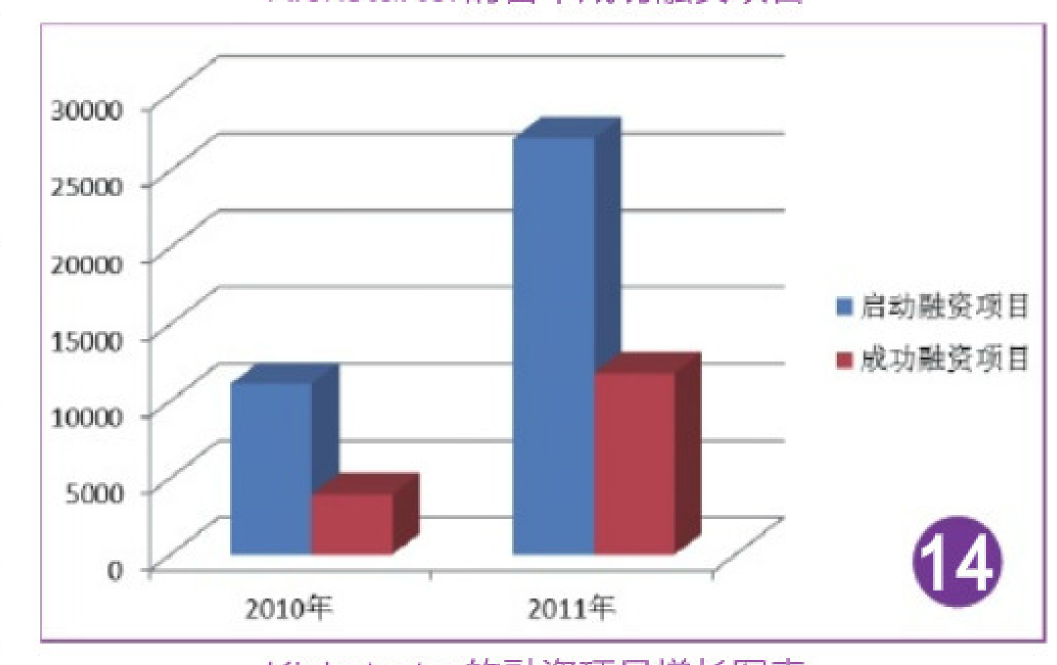
选择资助金额等级



“Double Fine Adventure”项目回报投资者的纪念T恤



Kickstarter的首个成功融资项目



Kickstarter的融资项目增长图表

截至2012年8月底，在Kickstarter平台上总共有超过21 000个项目成功募集到了资金，募资总金额超过2.3亿美元；共有180万人在平台上投资，平均每个项目募集到1万美元，平均每个人投资了111美元。

很显然，Kickstarter已经成为了一个可依赖的流行的网络融资平台，并将开创一个全新模式的创业与融资时代。

Crowd Funding融资时代：为创造力注入催化剂

Kickstarter成功地创造了一种全新的融资方式——“众筹（Crowd Funding）”，它改变了科技业界集资与启动项目的方式，开启了一个全新的融资时代，同时也成为互联网时代创业者全新的“第一推动力”。

1.不要放弃，更不要沮丧，大胆地Kickstart你的创意吧！

Kickstarter所开创的新兴的融资方式，被称为“众筹（crowdfunding）”。顾名思义，众筹融资是通过网站或其他互联网工具，向普通大众募集小额资金来完成自己的创业计划。这种融资方式的特点在于，它不是向某一家或几家公司集团寻找投资，而是面向普通的大众募集资金，接收的资金也不是少数几笔大数额的赞助，而是众多小数额的现金援助。

迄今为止，在Kickstarter平台上已经有2.3亿多美元通过众筹的方式，资助给了各个领域的创意产品，包括电影、音乐、城市设计、钟表和电子游戏等等。如今，Kickstarter不仅成为了一种全新的融资平台，更是变成了各种新奇创意的集散中心之一。

在Kickstarter平台上，我们可以看到各种各样匠心独具、别出心裁或者恰到好处能够解决麻烦、满足你我所需的创意项目。Kickstarter是加速创造力进化的工具，它起到了犹如催化剂的效果，支持和激发众多新奇的灵感不断涌现。

一个最为典型的经由Kickstarter进化创意的例子，是智能手表Pebble曲折的融资过程。作为一款处于概念设计阶段的智能手表，Pebble除了目前市面上一般智能手表的常见功能之外，还可以定制内置的应用（图15）。例如，通过使用手机上的GPS，骑车和跑步者可以在手表上看到他们的速度、距离等数据；可以通过手表上的音乐应用播放外置手机中的音乐；甚至还可以找到一个支持上万所高尔夫球场的测距仪应用。

然而，Pebble的概念被现实中的各个机构投资者拒之门外，如果没有Kickstarter的话，这款备受用户热捧的智能手表注定会流产。所幸的是，Pebble最终被放到了Kickstarter平台上，顺利得到了众多用户的青睐——据统计，Pebble智能手表融资项目成功地从8.5万多用户手中募集到了1000多万美元的资金（下页图16）！

就如同Google代表了“搜索”的行为一样，Kickstarter也已成为了一个新的动词，它









可以定制功能的智能手表Pebble

代表了一种将创意变为现实的行为——别让现实磨灭了你的创造力，Kickstart你的创意吧，你的梦想一定能实现！

2. “众筹”融资时代，不嫌弃任何1美元

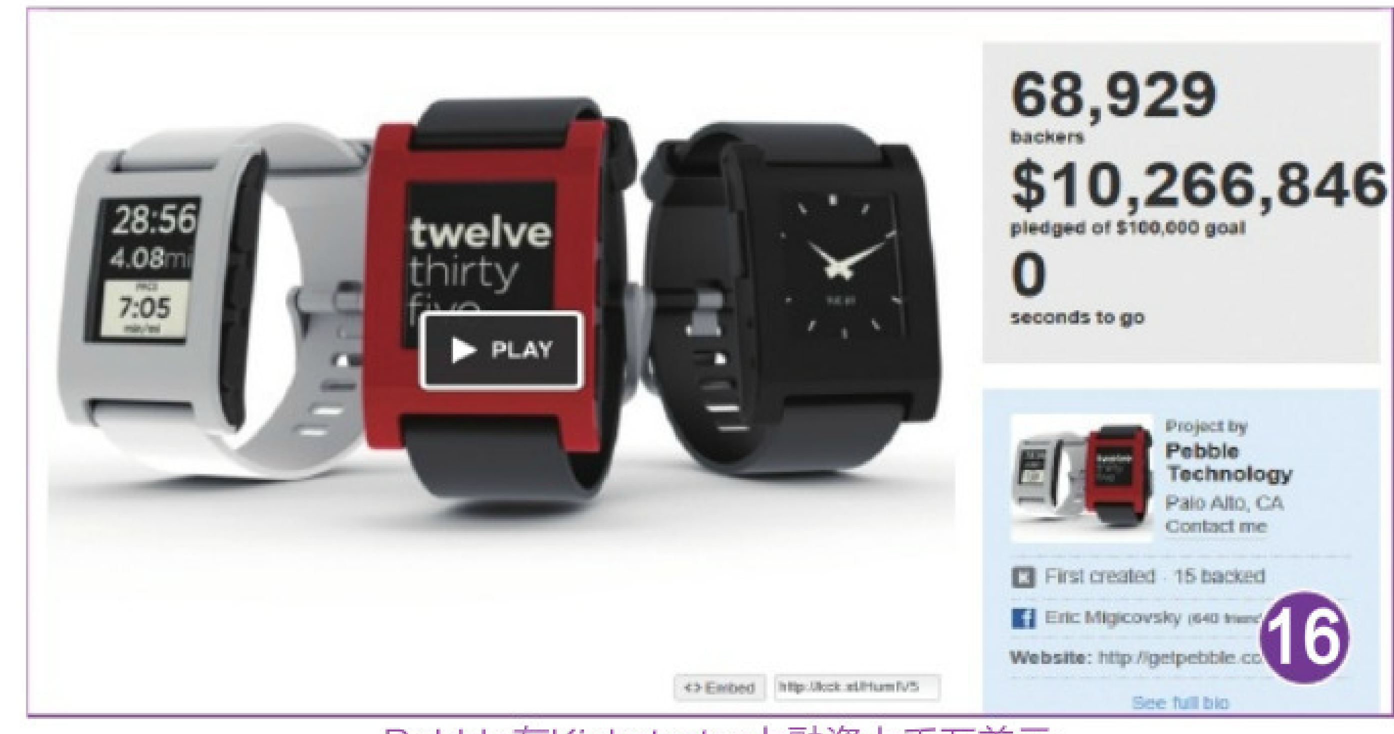
以Kickstarter为代表的众筹融资方式，不嫌弃任何1美元的小额捐助，聚沙成塔筹集众多的1美元将会成为一大笔数额惊人的项目资金。比起其它融资方式，Kickstarter的众筹融资方式成功率显得更高更快更方便。于是，继Kickstarter大获成功之后，众多的众筹网站平台也开始不断涌现，一个属于互联网的众筹融资时代逐渐揭开了帷幕。

最早的众筹先行者Indiegogo

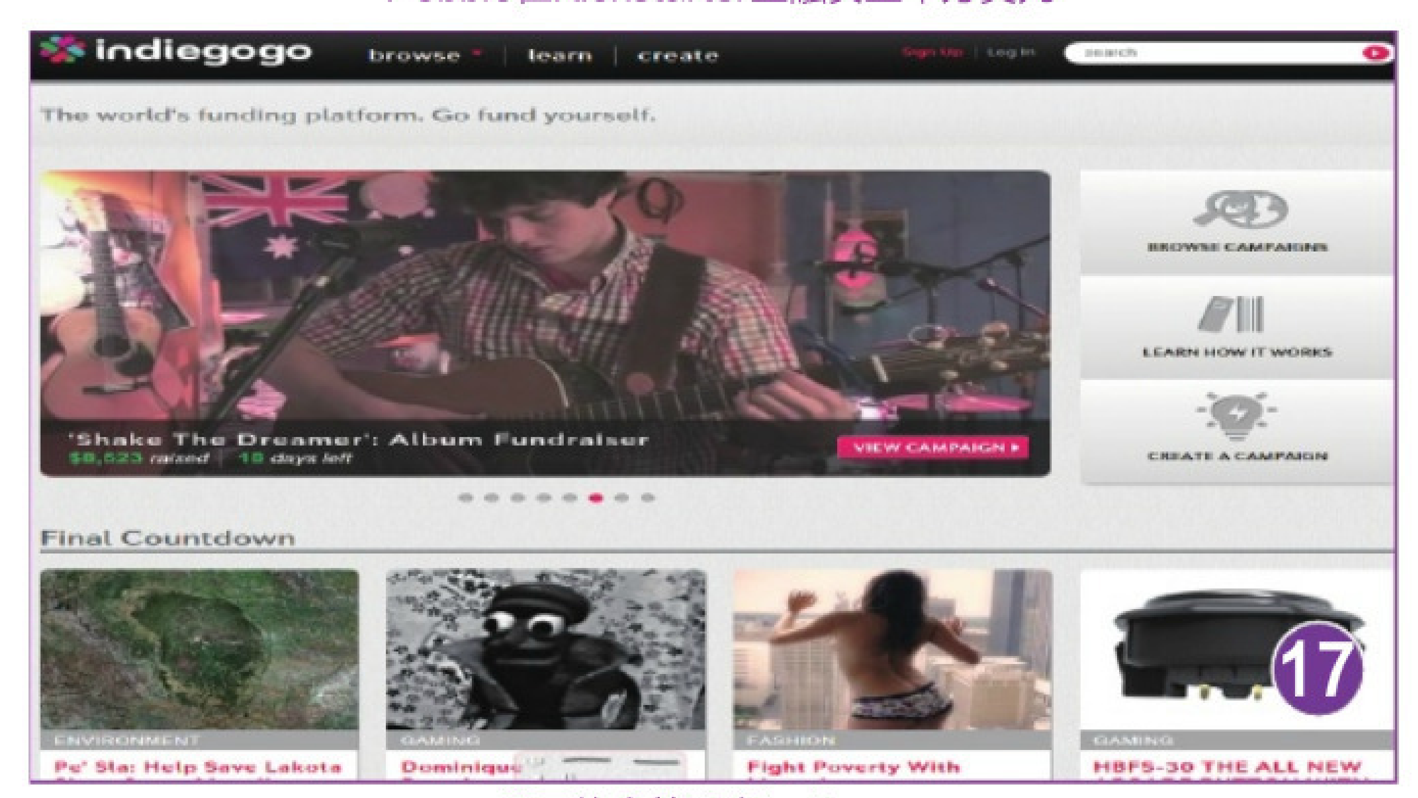
同为众筹平台的Indiegogo（www.indiegogo.com）于2008年1月在纽约上线，虽然Indiegogo的创立时间早于大红大紫的Kickstarter，但确立品牌价值的时间却是在Kickstarter成名之后（**图17**）。

2012年6月，Indiegogo获得了众多投资商共计1650万美元的投资，这也是迄今为止全球创意平台获得的最大一笔融资。目前，Indiegogo的服务涵盖了200多个国家地区并吸引了10万个以上创意项目，筹资成功的项目Indiegogo将提取4%的手续费。

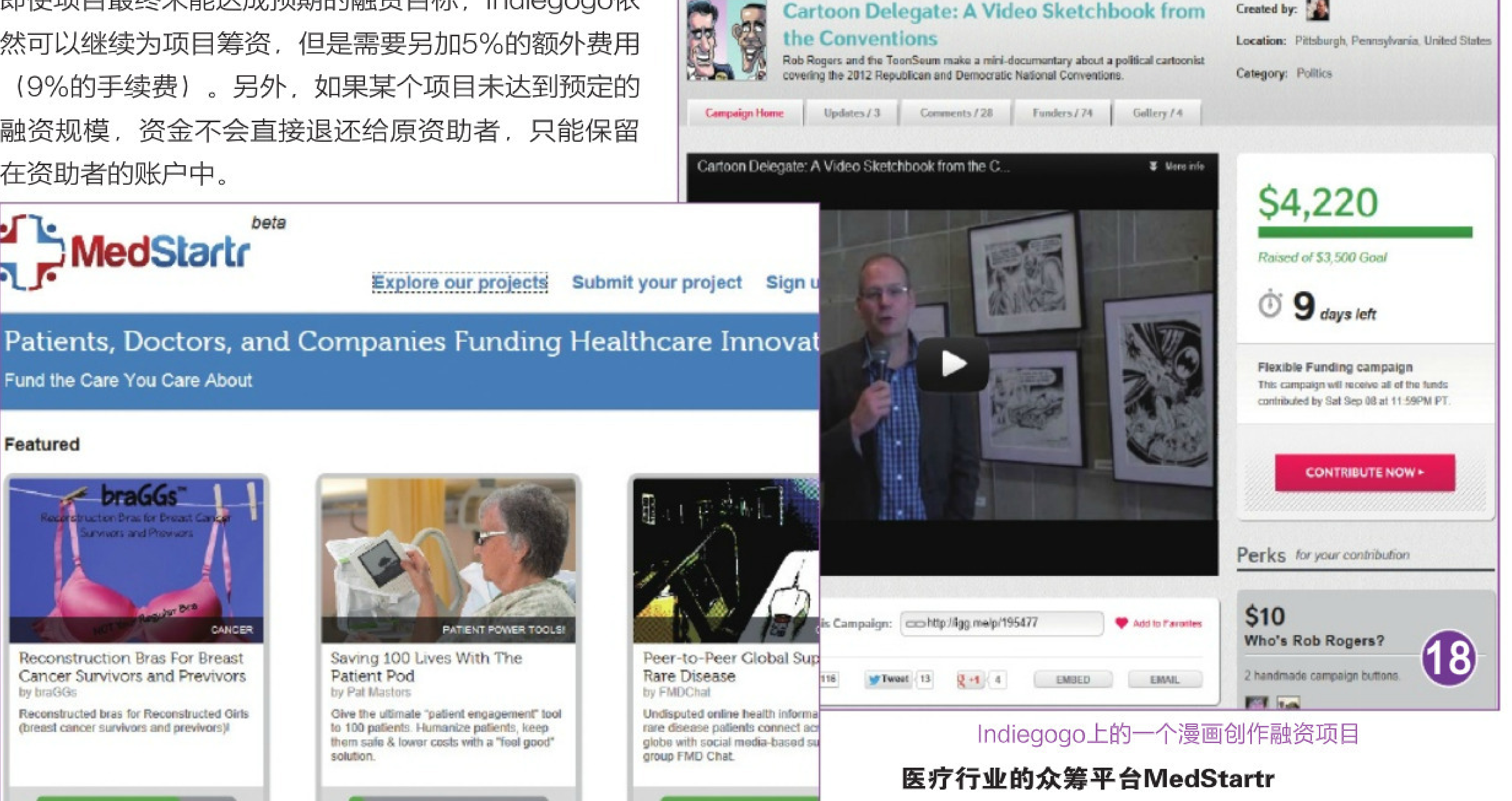
从网站界面到融资流程，Indiegogo都与Kickstarter平台非常相似（**图18**）。不同之处在于，即使项目最终未能达成预期的融资目标，Indiegogo依然可以继续为项目筹资，但是需要另加5%的额外费用（9%的手续费）。另外，如果某个项目未达到预定的融资规模，资金不会直接退还给原资助者，只能保留在资助者的账户中。



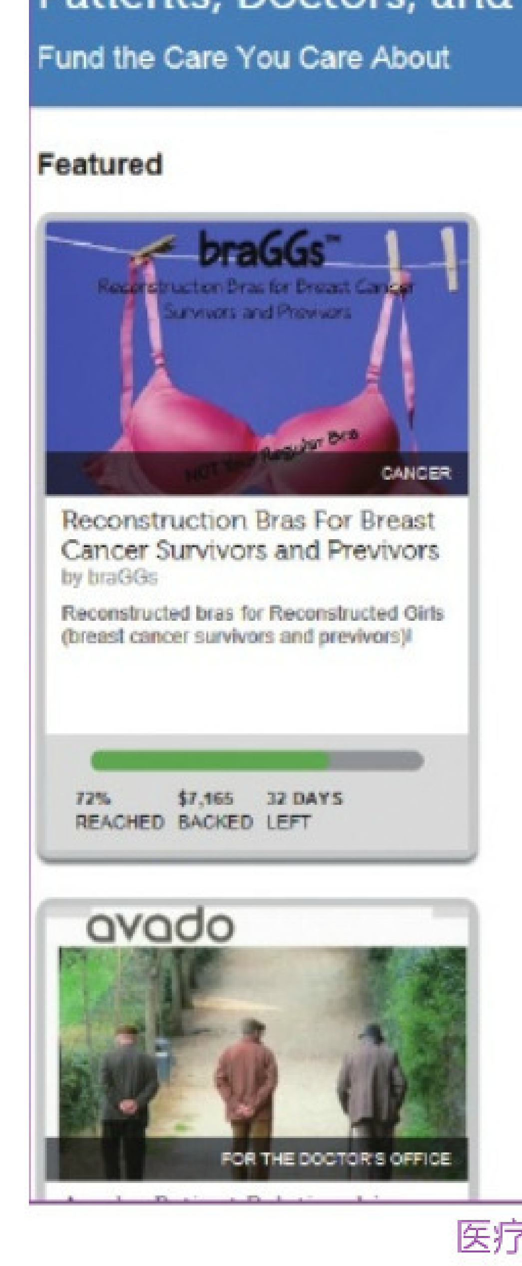
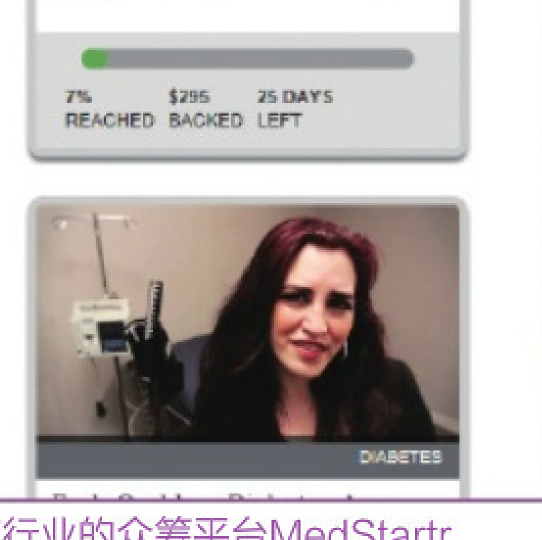
Pebble在Kickstarter上融资上千万美元



最早的众筹平台Indiegogo



Indiegogo上的一个漫画创作融资项目

医疗行业的众筹平台MedStartr

医疗行业的众筹平台MedStartr

由于受到相关法律条文的限制，在Kickstarter平台上禁止对卫生、健康与医疗行业相关的项目进行融资。为了让众多医疗保健项目的创业者找到实现自我价值的筹资平台，2012年7月，医疗技术企业家Alex Fair及Kickstarter的产品经理Mike Pence共同推出了专门针对医疗行业的众筹平台Medstartr（www.medstartr.com）（**图19**）。

由于医疗行业的特殊性，相关法案对于医疗项目的投资有一定的要求，因此Medstartr对融资项目审核极为严格。上线1个多月后，仅创建了9个分类18个融资项目，成功的项目也只有3个。另外，Medstartr规定了最高融资金额不能超过4万美元，因此目前融资成功的项目中最高金额仅为7585美元（图20）。

不过，鉴于未来移动医疗领域的投资需求不断增长，MedStarter未来的发展前景仍旧很被看好。

OurLabel，音乐领域内的Kickstarter

比起制约重重的医疗行业众筹网站MedStarter，音乐领域的众筹平台OurLabel（www.ourlabel.com）当前提供的融资环境更为宽松，募集项目更为容易实现。OurLabel平台创建的目的，就是帮助音乐梦想人士融资发行专辑（图21）。

在OurLabel平台上，音乐爱好者可以发现尚未出名的潜力歌手和好听的歌曲。通过提供一定数额的资金，帮助这些歌手发行自己的专辑，而作为回报粉丝们可以获得特殊纪念碟或者其他纪念品，以及免费的音乐和音乐会门票等。

FundersClub，引领全民天使投资时代到来

在Kickstarter之类的众筹平台上，投资者能获得的回报往往是一些纪念品、门票或者游戏一类的实物回报，并不能真正针对投资项目拥有一定份额的所有权。针对这项软肋，一家独特的股权众筹平台FundersClub（thefundersclub.com）划时代地出现了，它将重新定义风投行业，很可能预示着全民天使投资的时代从此到来（图22）。

在FundersClub平台上，用户可以花费很少的资金轻松地购买初创企业的股份（1000美元左右）。在2012年8月刚刚上线的时候，FundersClub就受到了广泛的好评和认可。目前，FundersClub已经和著名风投公司Y Combinator合作，推出了几家需要融资的初创企业，并且这些公司才上线不久就获得了认购。其中包括品牌赞助平台Sponsorfied、音乐视频营销服务Tracks.by、虚拟货币交易服务商Coinbase以及视频推广工具Virool。

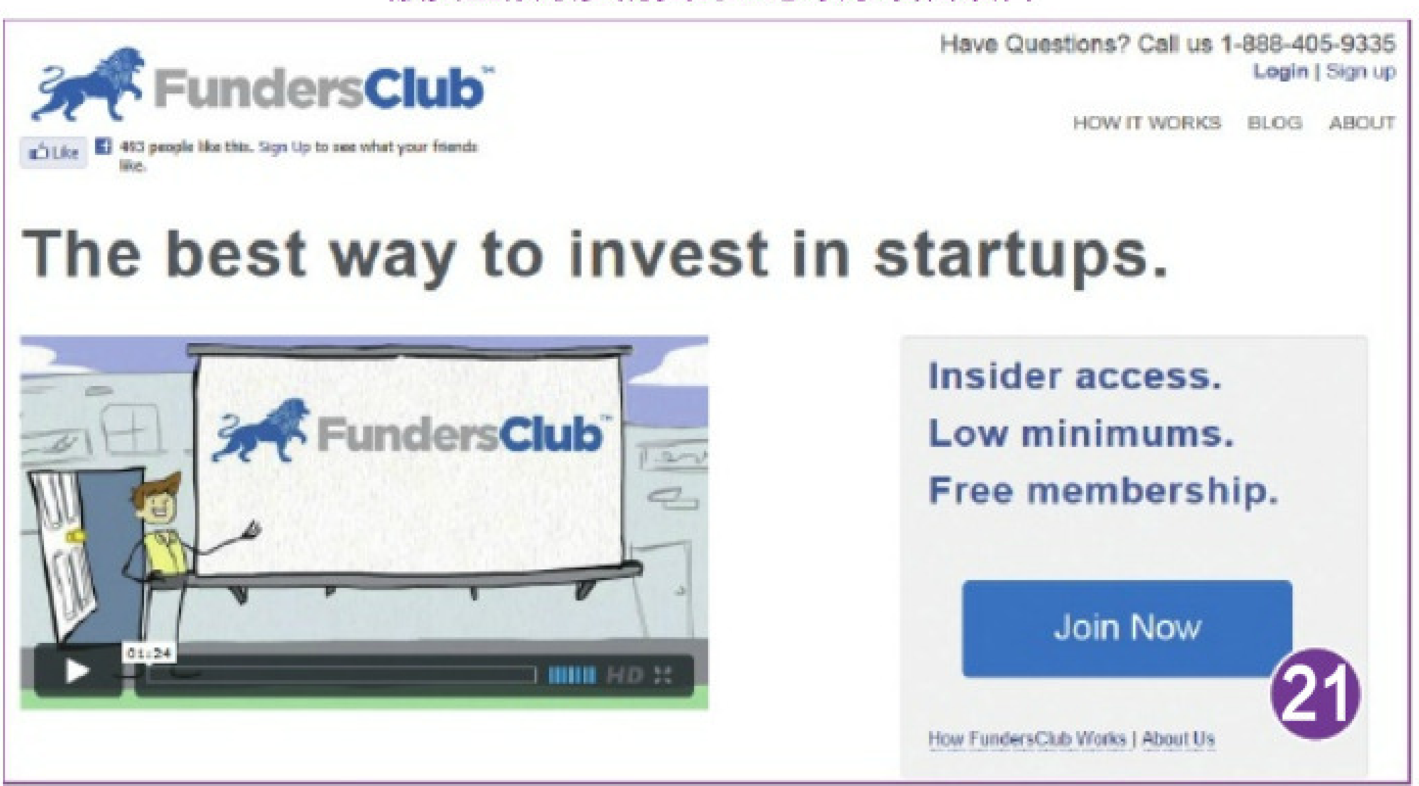
坐享其成的Noodlecrumbs

另一家众筹平台Noodlecrumbs（www.noodlecrumbs.com）的独到卖点在于，在上面发布的创意并不像在其它众筹平台上那样，需要项目创建者自己去完成项目，而是交由别人来实现自己提供的创意（图23）。

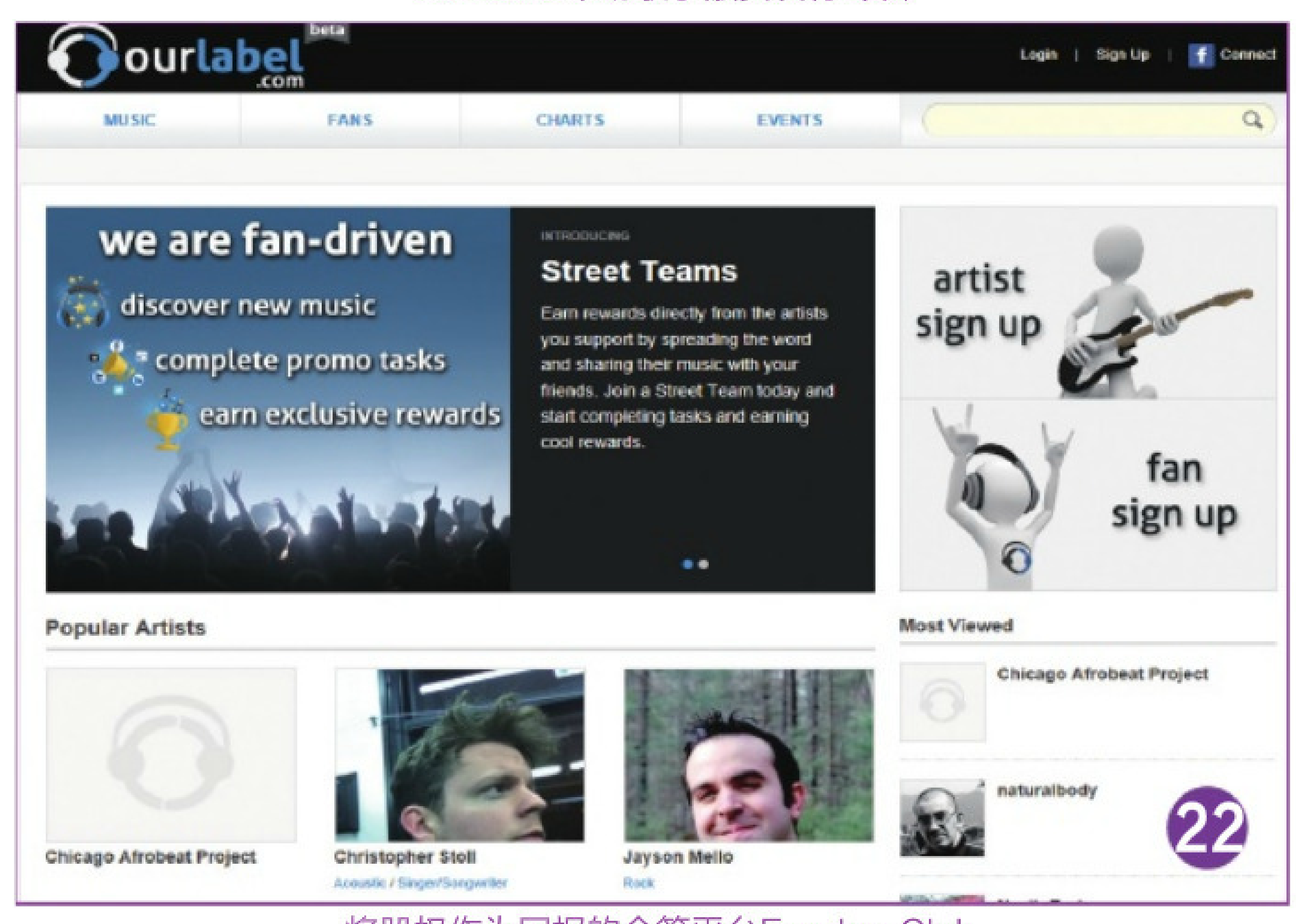
在Noodlecrumbs上，我们只需要发布自己的创意，当获得一定的资金之后，有意向进行开发的机构或企业就可能会向我们发来申请，将突发奇想的创意变为现实。如果你是一个拥有天才创意但缺乏付诸实践动手能力的“空想理论家”，那么完全可以通过Noodlecrumbs出售你的点子并坐享其成。



融资金额最多的实时医患联系设备项目



OurLabel帮助歌手融资发行专辑



将股权作为回报的众筹平台FundersClub



卖点子的众筹平台Noodlecrumbs

草根创业者之惑：如何成功向大众融资?

尽管已经有了如此丰富的众筹平台为创业者提供了门槛极低的融资途径，但并不意味着所有发起的项目最终都能成功融资——尤其是那些迫切需要融资来换取事业成功的草根创业者更容易碰到挫折。那么，如何才能在众筹平台上启动一次成功的融资项目呢?

1.宣传造势是大众融资的第一要务

经统计，Kickstarter平台上迄今为止共有9个项目的融资额度达到100万美元以上，其中竟然有4个是属于游戏类的项目。游戏类融资项目中筹集金额最多的“Double Fine Adventure”（http://www.kickstarter.com/projects/doublefine/double-fine-adventure），总金额高达330万美元以上（**图24**）。很显然，游戏是最受大众欢迎的投资项目，从“Double Fine Adventure”创造的融资奇迹中，我们可以找到向大众融资成功的几个要素。



最成功的游戏融资项目“Double Fine Adventure”

项目名称：“Double Fine Adventure”

投资人数目：87142

初始融资目标：$400 000

融资总额：$3 336 372

“Double Fine Adventure”是由Tim Schafer（**图25**）携手其Double Fine团队及2 Player Productions推出的项目（**图26**）。最初，由于无法向游戏发行商获得项目融资，Tim Schafer随即将自己的融资目标转向了那些热爱“Double Fine Adventure”游戏的粉丝们。



Tim Schafer谈游戏构思



Double Fine开发团队

Tim Schafer预计的融资目标是40万美元，其中有30万美元直接用于游戏开发，剩下的10万美元则准备用于制作记录片。让Tim Schafer喜出望外的是，在Kickstarter平台上的融资结果极为成功，最终的数额远远超出了预计的目标——仅仅第一天就筹集了100万美元资金，最终项目共筹得333.6371万美元。

Tim Schafer是如何在Kickstarter平台上率先创造出融资奇迹的？在GDC 2012的游戏开发者大会上，Tim Schafer谈论了自己在Kickstarter平台上融资成功的心得。根据他的发言，其中最为重要的秘诀，就是对于游戏开发项目的宣传造势。



宣传视频中的Tim Schafer正在筹钱

通过在Kickstarter上发起的一系列宣传活动，Tim Schafer及项目组成员们成功地说服了用户，让用户接受了一个明确无误的观点，那就是““Double Fine Adventure”必然是一个极为有趣精彩的游戏，而Tim Schafer及其团队是唯一致力于开发此游戏的团队”。

Tim Schafer团队制作了一系列的募资宣传视频，定时发布到Kickstarter平台上吸引粉丝（Double fine adventure的募资宣传视频：http://v.youku.com/v_show/id_XMzY1Njg5MDg4.html）。视频中向粉丝们宣告自己的开发进度，游戏开发

中的趣事，介绍幕后的开发人员等，当然少不了巧妙地透露开发资金的窘缺（上页图27）。

2.包含5大要点的成功宣传资料

宣传造势的最终目的只有一个，那就是要打动用户，让用户感觉到自己参与此项目开发的重要性——“少了你，这个游戏就完全没办法开发出来；既然喜欢这个游戏，那么就资助我们吧！”对于普通的上网用户来说，什么投资计划书中的市场调查、投资回报之类的繁杂数据肯定犹如天书，指望凭借一份正规且完美的计划书就可以向大众筹集到资金的话无疑是异想天开。如何让宣传资料打动用户呢？Tim Schafer总结出了5项要点：

要点1：你们的需求就是我的理由

一个项目要向大众筹资，索求之前必须要给予——至少要给予用户一个理由。怎么做才能让支持者们感觉到这个项目值得进行投资？

其实，很多年来，粉丝们都一直希望Double Fine能够推出一款冒险游戏。当然，仅仅如此还不足以成为粉丝们热衷于的投资的理由。“我要开发一款冒险游戏，所以请你们资助我吧！”——这仅仅是一个要求，并不能成为理由。

在Tim Schafer拍摄的募资宣传片中，以公开纪录片的形式向公众呈现出了整个游戏的开发制作过程，其中包括粉丝的热情追逐，开发组员的趣事，以及开发过程中的辛酸往事。最重要的是，粉丝能够随时了解到游戏的开发过程，感同身受地共同协作参与这个冒险游戏。开发团队会实现粉丝们对游戏的期望，让粉丝感觉到自己是游戏开发中不可或缺的一份子（图28）。



开发组为粉丝绘制的迷你画像

Tim Schafer的宣传造势，最重要的是让粉丝们感觉到了——“我要为你们开发一款属于你们的冒险游戏，所以请你们资助我吧！”

要点2：这个项目是与众不同的！

虽然粉丝们经常会提出这样那样有理无理的需求，但是筹资者必须向大众证明，自己提供的项目是与众不同的。

“Double Fine Adventure”游戏项目通过成立专门的粉丝社区，让投资支持者们参与项目开发的谈论，提交有关游戏的想法与感受，投票决定开发团队无法决定的内容等等。游戏玩家们此前从未享有过这样平等交流的机会，如此别具一格的开发方式，无疑让整个游戏项目显得与众不同。

要点3：请支持我们，我们是唯一的

即使粉丝们愿意投资，但为什么一定要选择这个团队而不是其他小组呢？这就需要募资者展现出一系列的举措，以证明自己是能够将该项目创意以前所未有的方式落实到位的唯一团队。

对于“Double Fine Adventure”筹资项目来说，宣传片视频中通过记录幕后开发者的趣事（图29），巧妙地向粉丝们证实了自己拥有技术实力雄厚的团队，并且让粉丝感觉到开发者是如此生动亲近，对他们的创造力充满了信心。



Tim Schafer与一位著名的开发者为游戏的构思展开争吵

要点4：让我们现在就开始吧！

——这个项目看起来如此有趣，但还是再等等吧！

——不！我们应该现在就开始！

筹资者应该证明为什么自己的项目此时急需获得融资，足以吸引大众积极地展开行动参与支持。

在宣传视频中，Tim Schafer充满感慨地向粉丝们表示，冒险游戏正在遭到市场忽视。现在是需要爱好冒险游戏的粉丝们，向所有玩家证明这类游戏依然拥有独特魅力的关键时刻。总之，一切宣传的目的在于让粉丝们感觉到了共同的危机，愿意展开共同的努力来改变现实。

要点5：我们需要你的资金，更需要你的意见

游戏的开发必需受到粉丝的认同，粉丝们也同样需要得到游戏开发组的认同，而不仅仅是对于金钱交易的需求。

“Double Fine Adventure”项目成功地营造了一种粉丝们所需的认同感，通过游戏开发中的各种互动，让粉丝感觉到自己的创意与感受很重要，这种方式远比花钱投资换来的认同更让粉丝们感觉到满足。

除了宣传造势之外，成功融资还有一些需要注意的地方。根据Kickstarter平台上的数据统计，电影是获得捐助资金最多的项目，音乐位居第二；捐助人数增长最快的是游戏类，发布项目最多的是设计类，成功率最高的却是舞蹈类。另外，根据一些项目成功者撰写的相关经验和媒体采访发现，项目要想获得更多捐助者的关注，还需要进行充分的项目资金预估和融资等级划分，以及让其它媒体宣传自己的项目等等。

中国互联网能否成功复制众筹融资？

与其它互联网新鲜事物一样，网络众筹融资的模式也被迅速地复制到中国互联网的环境中来，无数众筹网站平台在短时间内纷纷登场，其总数一时间甚至超出了国外众筹平台的数量总和。

这些争相登场的众筹网站能否在国内开辟出崭新的融资平台与投资途径？又或者仅仅只是为中国互联网带来几家昙花一现的新服务网站呢？

众筹网站Kickstarter中文版——“点名时间”

“点名时间”（www.demohour.com）创立于2011年7月，是目前国内最知名的KickStarter模仿网站，完整地复制了Kickstarter的众筹界面、融资方式与流程。

“点名时间”上的融资项目种类非常多，包括电影、产品设计、软件、音乐和旅行等。点名时间被媒体关注出名的事件，是一位名叫李志的独立音乐人发起的“2011李志跨年音乐会DVD珍藏版预售”筹资项目（http://www.demohour.com/projects/297649）。此项目在上线仅4天就募集到8万多元人民币，最终募资总金额超过了19万元人民币（图30）。

“淘梦网”：电影人的微电影众筹平台

“淘梦网”（www.tmeng.cn）创建于2012年3月，最初是一家多元化的大众型众筹平台，但很快转型演变为专注于微电影的垂直型众筹平台（图31）。淘梦网希望通过众筹的方式来帮助独立电影人实现梦想，同时在众筹的基础上还加入了许多SNS社交元素，有自己的创新特色。

截至2012年8月15日，在淘梦网上共发起了18部独立电影、微电影项目，并成功融资22920元。这个金额虽然远远无法与国外的Kickstarter等众筹平台相比，但总算是迈出了艰难的第一步。此外，网站已经与30支以上微电影团队建立合作关系， 排入计划列表的共有279部优秀微电影，并且和滨海国际微电影节及桂林国际微电影节签订了合作协议，其他微电影大赛也正在商谈中。

旅行和公益众筹平台“追梦网”

“追梦网”（www.dreamore.cn）则是一个追求梦想，支持行动的筹款平台（图32）。其宣传噱头是网站创始人，他在21岁时通过网络途径筹款，实现了独自背包行走印度、尼泊尔、迪拜等地周游世界的梦想。

追梦网平台目前的融资总额达到了10余万元人民币，成功募资的项目中最多的是旅行和公益。

据称追梦网创始人曾经在21岁的时候，通过网络等途径筹款6万元，实现游学世界的梦想。因此希望更多的人能够通过这个平台实现自己的梦想。

此外，国内还有为数众多的众筹平台网站，例如积木网、Jue.so、点梦时刻、StartBoss、哆啦梦进和1点1滴等。但是纵观国内的众筹平台，普遍的运营状况并不算太好，甚至有一些众筹网站在创建没有几个月的时间就出现故障停止运营了。比较出名的几家众筹平台，也完全没有国外同类网站那般红火，究其原因还是在于众筹平台在国内环境下存在着很大的局限。

首先，最重要的是融资平台的监督机构问题。在Kickstarter平台上，网站本身并不进行资金的托管和交易，因此规避了法律的风险。而在国内由于监督机制的缺乏，可以想到会有不少人打着各种名目，在众筹平台上实施诈骗的行为。

其次，国内对知识产权意识与保护也是一个很大的问题。且不说国内大公司有着仗势欺人抄袭草根创意的习惯，这种环境下谁敢轻易发布自己的创意？最喜欢盗版和“山寨”的国情现状，又怎么能指望能有许多普通用户为了某个设计和创意提供资助呢？谁又能保证项目能够最终能够实现，而不是圈钱后中途流产，严重打击少数用户的资助热情？

最为严重的问题是，国内的众筹平台很有可能涉及违反法律中对私募资金限制规定，这也导致在各众筹平台上根本不可能看到大额融资的项目，永远只会局限在小打小闹的圈子里打转。



“点名时间”上最成功的募资项目



艰难迈出第一步的电影众筹平台“淘梦网”



用行动追求梦想“追梦网”

或许我们对众筹平台在中国互联网的发展前景看得过于灰暗，转念想想，中国互联网的生存环境是不乐观的，但也是最具变通与适应力的。试想当初模仿Twitter的产品初入中国互联网被纷纷扼杀的情形，到了今天还有谁不开通微博呢？希望众筹平台也能在中国互联网这片土壤上生存发展吧！





20世纪20年代的古怪发明：不插电的便携式导航装置，可以通过更换纸质卷轴来改变导航区域与路线。现收藏于大英博物馆。

■北京 坏香橙

吃货星球

一部《舌尖上的中国》纪录片在勾起无数饕餮客的食欲之余，更让无数好事者找到了大肆恶搞的题材：有人煞有介事地推出了图文并茂名为《舌尖上的“宇宙第一大国”》雄文，结果通篇除了“泡菜”和“部队锅”之外几乎找不到任何状似食物的内容；更有人光明正大地搞出来《舌尖上的不列颠》一类的帖子，结果看帖者纷纷留言表示“真乃糟蹋粮食的个中高手”。当然，笑话归笑话，现实是现实，虽然中华美食在“食不厌精”这个领域中可谓遍寻全球罕有对手，但这并不妨碍其他国家的厨师和甜点师傅另辟蹊径制作古灵精怪的小玩意儿——不久前，美国芝加哥的糖果商Vintage Confections就推出了这么一款稀奇古怪的新产品：太阳系棒棒糖！


太阳系的味道如何？

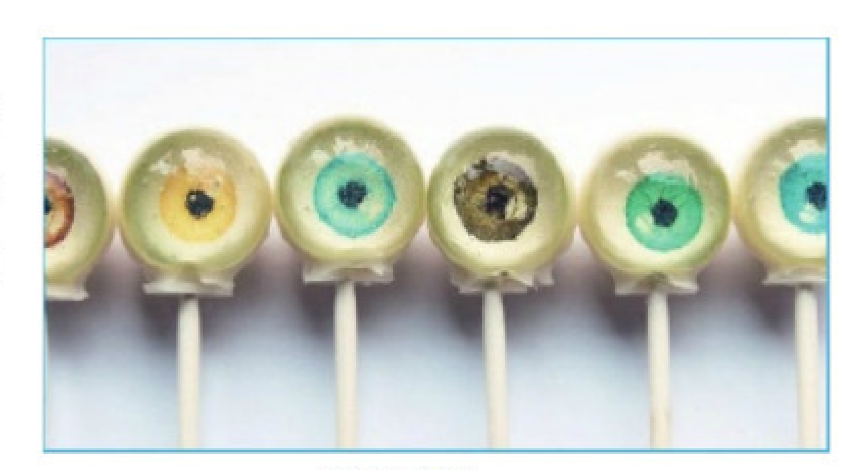
正如其名称所示，这套棒棒糖的形状就是太阳系内最有名的10个天体……什么？你说就算把已经被从大行星列表中除名的冥王星算上也只有“9大行星”？说得没错，不过请别忘记“太阳系”这个天体系统的命名原因，不要忽视那颗位于核心发光发热的恒星呐。显而易见，这些棒棒糖的口味如何根本无关紧要，光凭造型就足以让不少人产生“订购一套摆在家里供起来”的冲动——至于糖果应该如何长期保存，那就是另一个问题了。


不愿意去鬼屋试胆？那来尝尝这个吧

当然，倘若“把天上的星星含在嘴里”依然无法勾起你的兴趣，Vintage Confections还有更多“值得一看”的方案供我们选择：例如犹如包裹着蚂蚁与蜘蛛、乍看之下形似琥珀的“Insects spiders flies centipedes Halloween lollipops”（整人的效果不错），例如状似眼球的“Eyeball hard candy”（多种虹膜色彩，任君选择），再例如仿佛把唇印封在透明糖球内的“Ball style lipstick kiss”（要有多寂寞才会拿这个解闷……）。不过，相比于这些造型过于另类的选择，相信大多数朋友更愿意回头去挑选“太阳系棒棒糖”吧……


相关链接：

http://www.etsy.com/shop/VintageConfections?ref=seller_info


它在看我……


希望你不会尝到类似铁器的味道……


多么寂寞的一天！


看着倒是挺好看，至于吃嘛……

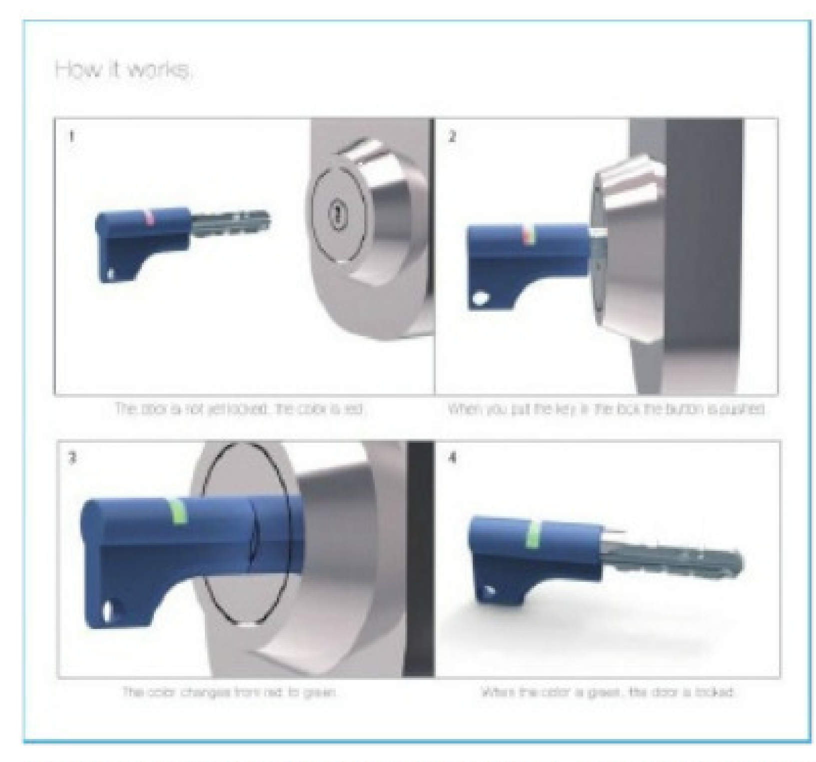
强迫症克星钥匙

必须承认，在“网罗天下”曾经介绍过的各种奇趣产品中，尽管存在不少“这东西哪里有卖”的引人入胜之物，但真正让我心驰神往的例子几乎完全不存在。不过，这个记录如今似乎再次面临了挑战——没错，如此强烈地期盼概念设计化作现实，这对于接手“网罗天下”的我来说还是第一次。

简单来说，这款值得大书特书重点介绍的概念设计装置就是一把钥匙——或者说套在钥匙握柄上的外壳，至于功能其实也不复杂：将这把钥匙插进锁眼里并旋转上锁，位于握柄上方的一个标示窗口就会改变颜色；如此一来，倘若出门在外的时候突然想到“家里的大门好像没锁”的话，只要摸出钥匙往标示窗口上扫一眼即可了解，再也不必惴惴不安地回去检查啦。

有朋友可能会感到奇怪：出门的时候顺手锁门这不是习惯动作吗？再说这把钥匙明显也没有“未锁提醒”一类的功能，到底有什么推荐的价值？其实，对于相信“习惯成自然”的朋友来说，这把钥匙确实意义不大，但对于另一类人来说，这把钥匙绝对是意义非凡的划时代发明——这类人对那些基于“习惯”完成的动作总是存在着深深的不信任感，还是以锁门为例，他们在确定钥匙已经在锁眼里转过好几圈之后，总要多此一举地用力推拉几次把手来进一步确信“门已锁好”。如果确认的次数没有达到心中默认的底限，即便已经上路他们也往往会回过头来重新检查一番——没错，这就是传说中的“强迫症初级阶段”。作为一种在现代生活中相当常见的心理亚健康状态，被这个毛病困扰的社会人可谓数量繁多，我自己也是其中之一。除了适当减压之外，各种辅助的小装置也是减轻症状的有效手段，至少我个人的经验就是如此。

最后，也许还会有朋友提出疑问：这把“钥匙”的状态显示结构似乎完全是机械装置，换句话来说，决定显示状态的仅仅是“插入并旋转钥匙”的动作而已，与门锁的实际状态并无直接联系，如此一来可靠性又该如何保证呢？其实，换个思路来想的话理解并不困难：如果每次上锁/开锁的都是同一把钥匙，那么这种非0即1的模式完全可以通过如此简单的机械切换装置来确定最终状态，换句话来说，如果使用者的强迫症症状尚不严重并且独居的话，这把钥匙无疑是个值得信赖的好东西，但如果是与别人一起住的话……为何不把锁门的任务交给同住者呢？



估计所有具备强迫症倾向的个人都会感兴趣的创意

相关链接：

http://wired.jp/2012/08/30/james-dyson-award-keyhole/

游戏推荐

噩梦塔（Knightmare Tower）

事先声明，本期介绍的游戏十分容易上瘾，请尽量准备充裕的时间来体验这部作品。

和大多数大获成功的Flash Game一样，《噩梦塔》拥有一个十分白烂的故事背景：某年某月某日，某个无可名状的邪恶家伙掳走了某个无名王国的10位公主，于是某个心急火燎的国王便用一张犹如小孩子涂鸦的委任状让某位名不见经传的骑士接下了“救公主”这个滥俗到无以言表地步的任务——没错，这位单枪匹马勇闯高塔的莽汉骑士就是玩家。

虽然背景故事实在是不值一提，但游戏本身的素质完全是另一回事：从标题中的“Tower”就能看出，这次挑战的场所应该是高塔，事实确实如此——身为骑士的你当然不愿意套着一身笨重的盔甲老老实实地爬楼梯，于是你选择了火箭——或者说，某个基本形状与写意化的火箭略为相似的桶子——作为你的“第一推动力”源泉。火箭燃尽了怎么办？好说，只要你拔刀猛砍从下方争先恐后飞来的各路杂兵，在把它们剁成滚刀肉的同时利用“羚羊飞渡”（这个著名的伪科学段子应该都不陌生吧）的原理不断上升，最终撞破一层又一层楼板救出一位又一位公主小姐——嗯，基本上就是这么简单。

当然，除了最基本的“上升上升再上升”之外，游戏还提供了丰富的升级选项和成就挑战，武器太钝砍不动杂兵？左右移动太不灵便？HP上限太低没法承受攻击？诸如此类所有的问题都可以在升级列表中找到迎刃而解的方案，而这种“不断增强实力飞得更高”的设计也足以让我们沉迷于一遍遍的“再次挑战”来赚取更多的金币进行升级。完善的系统设计，出色的手感以及优秀的音乐和画面足以让《噩梦塔》成为近期值得一试的迷你游戏，强烈推荐！

游戏链接：

http://www.kongregate.com/games/JuicyBeast/knightmare-tower


首先坐上火箭升空

然后一路砍杀各种不自量力前来挑战的杂兵，继续攀升高度



升级选项十分丰富



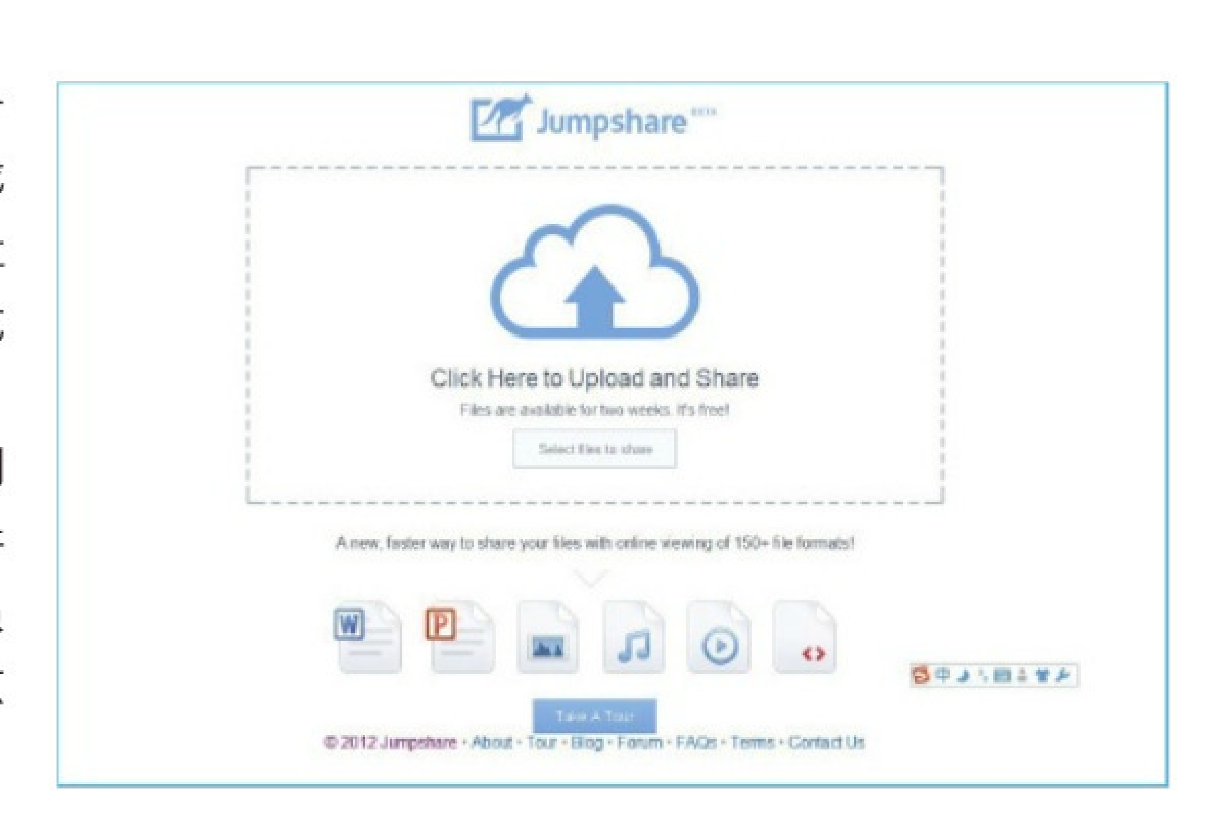
A6处理器、4英寸屏幕并搭载iOS6操作系统，“更薄、更快、更优雅”——这就是iPhone 5。是的，从技术指标来看，这个i字头家族的新成员性能确实要比它的前辈更强。但是，为什么面对这个“进一步改良”的新产品，总会有人感觉“如此优秀，却又如此无趣”呢？

■北京 Enigma

无需注册，随意分享——Jumpshare

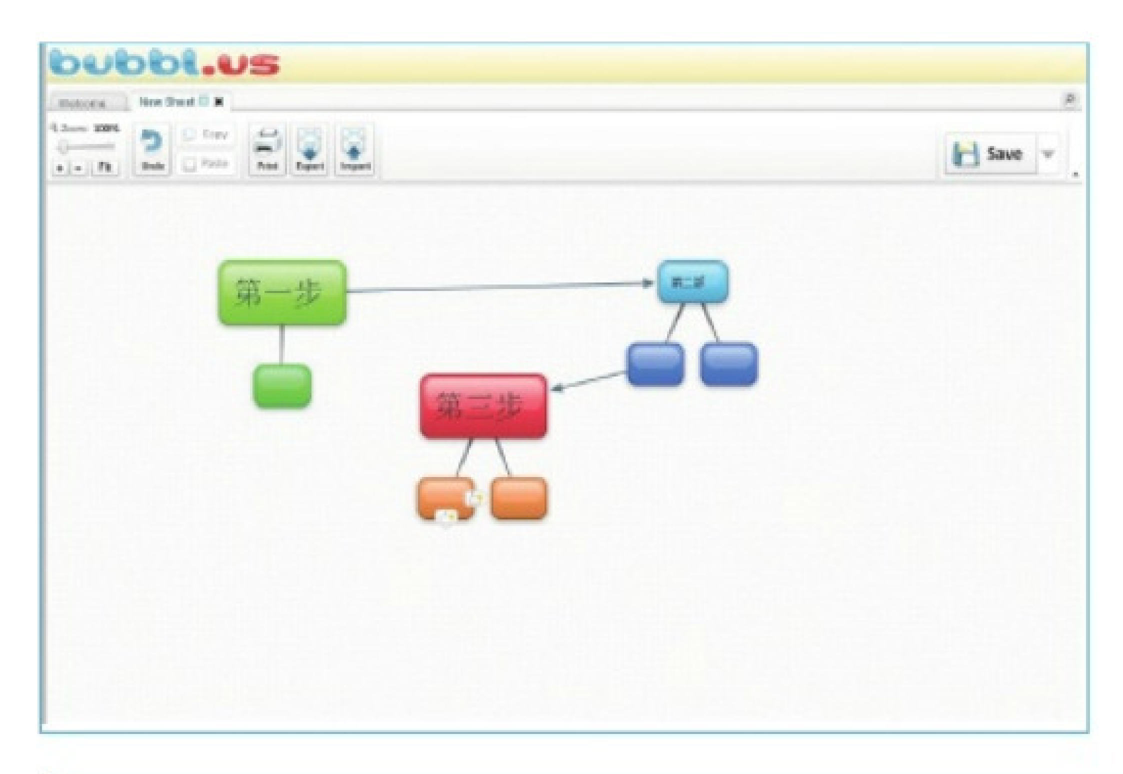
http://jumpshare.com/

自从广受国内用户赞誉的115网盘停止了公开化文件分享服务之后，众多已经习惯于利用网盘分享交换文件的用户纷纷开始寻找替代方案。一时之间，以百度网盘和迅雷快传为代表的新一代网盘开始蓬勃发展起来。另一方面，相比于大多数必须注册ID方可正式使用的“长期保存”网盘，仅仅为了满足一时之需的“临时共享”网盘同样大有市场，今天介绍的Jumpshare就是一个相当典型的例子：这款网盘支持上传最大容量100MB的文件，图片等多媒体文件可以在线预览，上传完成后可自动生成便于分享的短网址链接。虽然上传到Jumpshare的文件只能保存14天，但这家网盘最大的优点就是无须注册即可直接使用——怎么样，不想来试试吗？



制作信息图？易如反掌——bubbl.us

https://bubbl.us/

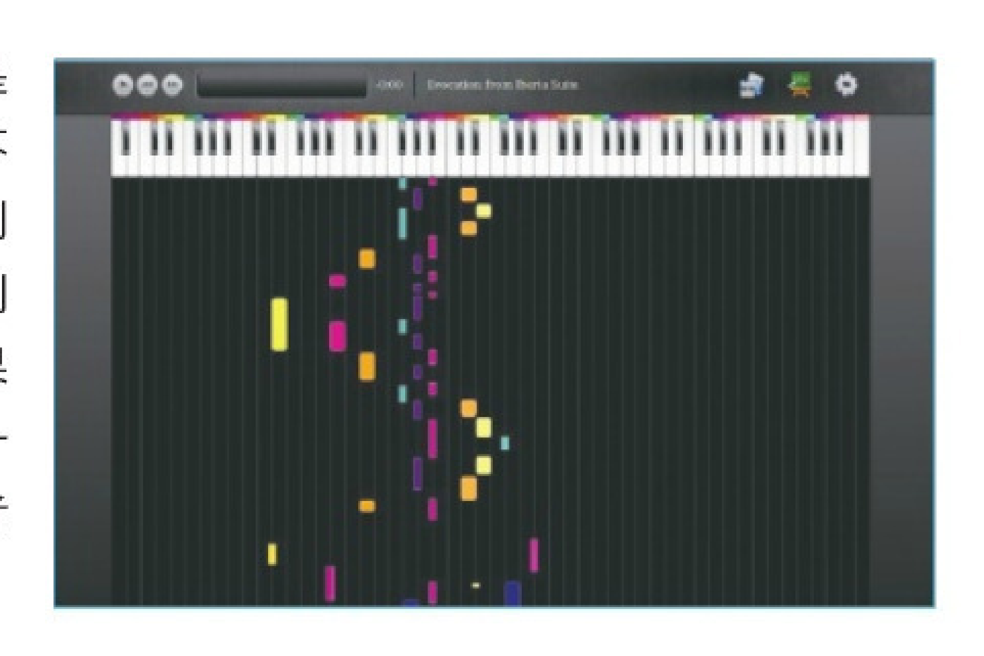


对于《大众软件》的读者朋友来说，信息图肯定已经不是什么陌生的概念，“应用在线”栏目之前也曾介绍过不少在线制作这种图表的工具。不过，以往所介绍的工具往往都存在一些不足之处，例如对中文支持不佳只能输入英文字母与数字，例如操作繁琐需要反复练习才能掌握，再例如必须注册才能正常使用——但是，今天介绍给大家的bubbl.us完全没有以上这些缺陷，我们需要做的仅仅是输入网址打开页面然后按下“Start Brainstorming”按钮即可，至于具体的调整与操作基本上可以用“直觉化”来形容——鼠标指针放在文本方格上停留片刻即可出现快捷菜单，所有的操作一目了然。最后，bubbl.us对中文的支持相当完善，非常适合我们制作任务报表与工作计划流程图。

MIDI钢琴，侧耳倾听——Color Piano

http://mudcu.be/piano/

虽然目前存在不少技术争端与难点，但HTML5逐步走向前进发展依然是事实。尽管实用化的网站不多，但实验性质的HTML5在线应用项目却层出不穷，今天介绍的Color Piano就是实例之一。这家使用HTML5的Audio API制作的网站出色地还原了钢琴的音效与操作效果，我们既可以用键盘和鼠标控制虚拟键盘演奏旋律，也可以直接读取网站预置的MIDI欣赏曲目——当然，如果你愿意把它当成音乐游戏来体验也没问题。最后，和大多数HTML5应用项目一样，如果你发现无法正常使用Color Piano的话，不妨把浏览器换成Firefox或者Chrome。





前不久，阿里巴巴与宏碁原定于上海的阿里云手机发布会突然取消，其原因是宏碁接到谷歌方面施压，被告知阿里云系统涉及侵权。有些人认为此事件非常诡异，更像是阿里巴巴的幕后操作，纯属炒作行为；有些人则显得非常愤怒，他们理解为是国外公司害怕国内企业迅猛的发展势头。实际上，谷歌看似意外的行径还是有法律依据的，开源在国内很多人看来就是免费，这种观点有失偏颇。严格来说，开源是在一定的版权许可证的基础下进行的，而不同的版权许可证有着不同的规定，并不是意味着完全免费，所以“开源”与“开放”之间，不能简简单单地画上等号。

■小众软件 大笨钟
Xiacb.com Marscosmo

在电脑上玩Android游戏——BlueStacks App Player

□大小：3.9MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://bluestacks.com/



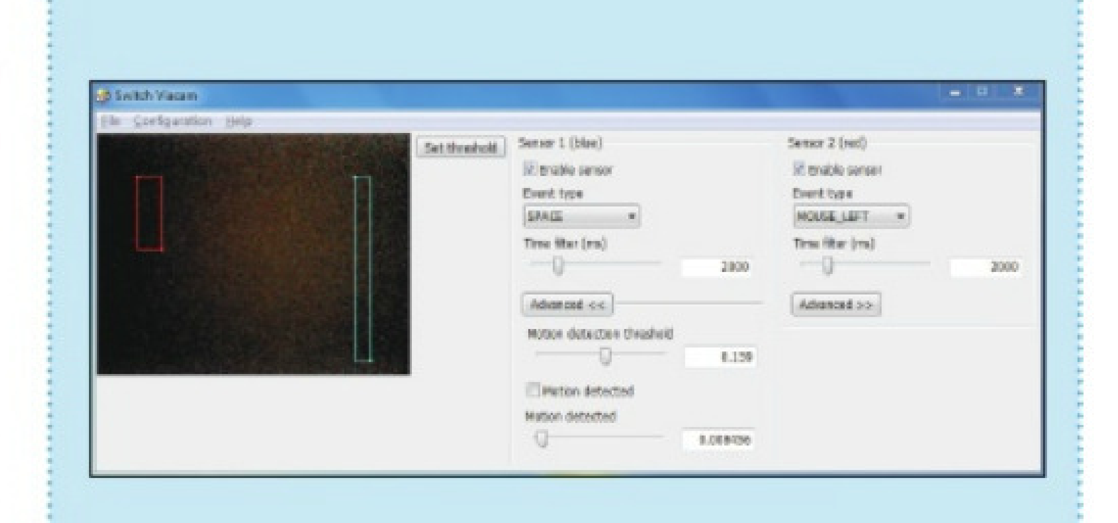
有人说，电脑时代已经远去，手机时代正在走来。不可否认，Android系统在最近两年真是遍地开花，丰富、免费的应用软件是其最大亮点，有时候保守的电脑用户都不得不羡慕Android玩家，后者可以体验非常出色的手机游戏，而这些游戏在PC平台上却难以找到。没有Android设备又想在电脑上运行相应的软件和游戏怎么办？BlueStacks App Player就可以让我们实现这个愿望，它是一款可以在电脑上体验Android应用程序的模拟器，支持惯性加速（用鼠标实现更真实的手指触摸效果），并且还预装了多款知名游戏与应用，内置的软件商店更是让你畅玩到底！

用摄像头控制键盘功能键——Switch Viacam

□大小：5.5MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://sviacam.sourceforge.net/

电脑配备的摄像头除可视频聊天以外，其实还可以做很多的事情，比如用它来控制键盘功能键。Switch Viacam这款软件会监测摄像头捕捉的影像，当设置区域内的画面“动静”达到一定程度以后，程序就会自动执行预先设置好的操作，比如单击鼠标左键、右键或者模拟按下CTRL、SHIFT和F1～F12功能键等。目前Switch Viacam支持摄像头中间两侧位置的画面监控，如果不适合也可以用鼠标改变区域大小。笔者测试时将左侧区域指定为空格键，当观看网页视频的时候只要向左晃动一下脑袋，视频就暂停了，再动一次就又恢复了，是不是非常有趣？



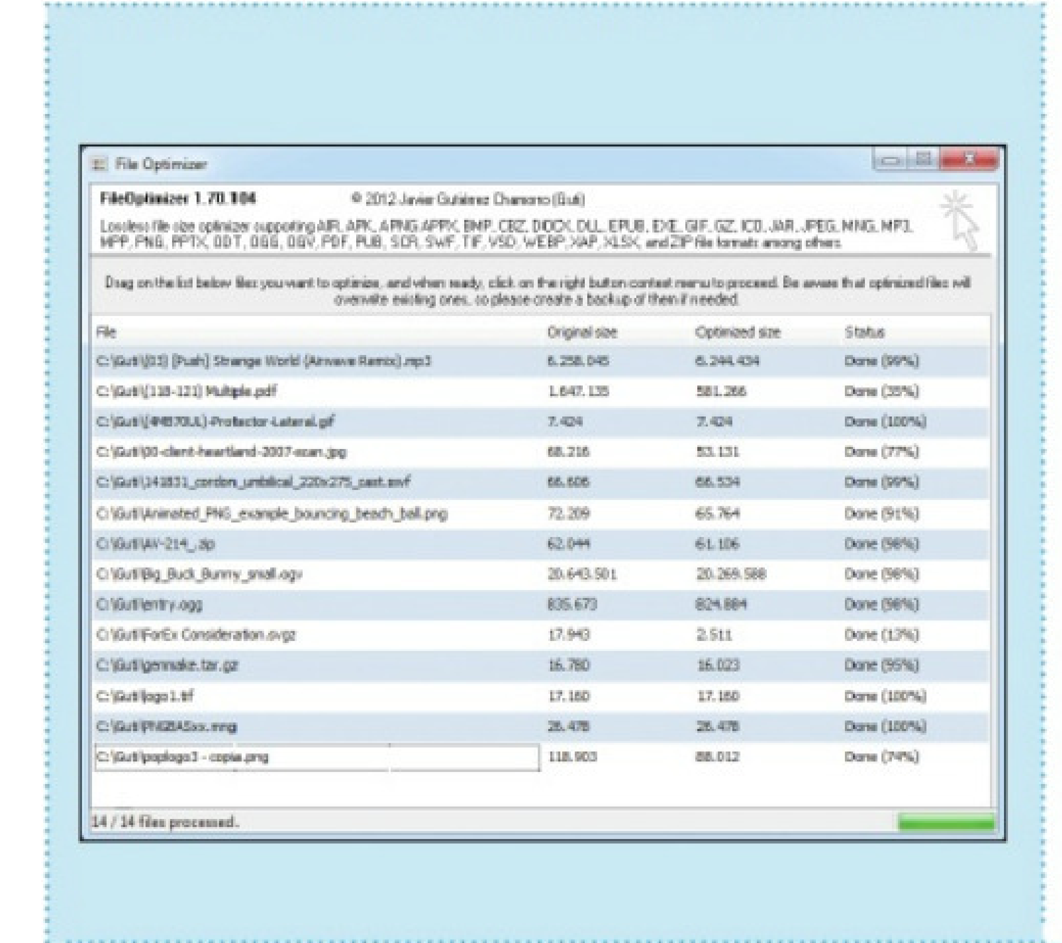
安卓用户专属游戏管家——安卓游戏助手

□大小：1.5MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://www.appchina.com/mini/intro.html



“玩物丧志”的游戏爱好者一直都在追求高质量的精品游戏和畅快过瘾的操作体验，即使是下载和安装工具也不例外，处处都要求完美。是否和笔者一样一直都在默默等待着一款专业的安卓游戏下载软件？应用汇的安卓游戏助手没准儿正是你的菜！安卓游戏助手为玩家带来丰富的游戏资源以及简便流畅的娱乐享受，挑选、下载、安装——“一站全能式”的客户端让你随时随地可从上万款游戏中找到感兴趣的游戏，即下即玩。手机截图、从网页一键安装到手机等功能也非常实用。



优化压缩不同类型文件——FileOptimizer

□**大小：** 11MB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://nikkhokkho.sourceforge.net/static.php?page=FileOptimizer

电脑使用的日子久了、硬盘上存储的文件就会日渐增多、如果你懒得及时清理、可用空间自然就会不断减少、除了购买新硬盘以外、定期整理、移除、压缩文档为电脑“减肥”也是一种可行的办法。

FileOptimizer是一款针对多文件类型的压缩优化工具，只需将文件拖入程序窗口，程序就会自动开始压缩。与一般压缩软件所不同的是，FileOptimizer会针对不同类型的文件使用不同的压缩优化插件，如果用户拥有大量的图片或者音乐资源，那么节省下来的空间还是很可观的。软件目前支持AIR、APK、BMP、DOCX、GIF、JPEG、MP3、PNG、PPTX、PDF、SWF和XLSX等众多格式，完全可以满足日常需要。

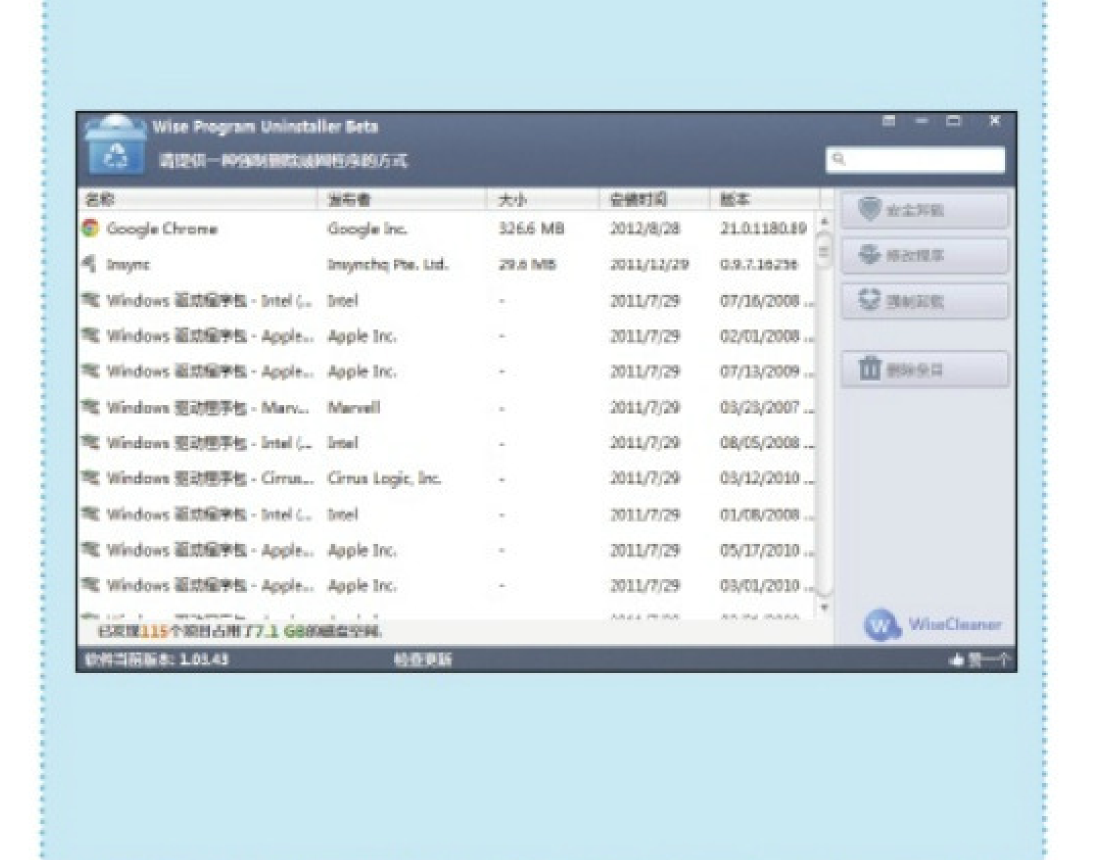
彻底卸载应用软件——Wise Program Uninstaller

□**大小：** 800kB □**授权：** 免费 □**语言：** 中文

□**下载：** http://www.wisecleaner.com/wiseuninstallerfree.html

对于喜欢尝试各种软件的电脑迷来说，三天两头安装和卸载程序实在是家常便饭，不过并不是所有软件在自我“毁灭”之后都移除得很干净，或多或少都会留下一些垃圾。如果你像笔者一样经常需要测试各种软件的话，各种垃圾文件会像长疯了的野草一样四处蔓延。

Wise Program Uninstaller是一款软件卸载工具，它可以帮助你删除那些Windows无法卸载的程序，而且效果会更彻底、更干净！选择要卸载的软件之后，点击“Safe Uninstall”开始移除相关文件，之后会继续扫描和分析相关数据，彻底找出是否还有垃圾文件，为了让电脑能有个好身体，在此步骤中稍微等一下吧！



电脑程序使用时间监控——ManicTime

□**大小：** 5.0MB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://www.manictime.com/

很多读者一天中的大部分时间都要以电脑为伴，然而一转眼进入夜晚躺在床上准备入睡的时候，总觉得一整天好像什么有意义的事情都没有做，而且更可怕的是不知道把时间都花费在了哪些地方。浪费时间就等于浪费生命，ManicTime这个小软件会把我们在电脑上所做的全部事情记录下来，通过程序进行分析就可以知道到底把时间浪费在了什么地方，从而提高工作的效率。软件首次启动时比较慢，而且占用CUP较高，当运行了一段时间之后就会稳定。笔者建议最好设置软件开机自启动，这样才能够更好地记录使用电脑的情况。

将PhotoShop特效转换为CSS3代码——CSS3Ps

□**大小：** 500kB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://css3ps.com/

虽然各家的浏览器对于HTML5、CSS3的支持还不算完善，但像内阴影、内发光和图片圆角这类简单效果还是能够正常显示。写程序的“码农们”此刻要欢呼了，他们可以直接使用CSS进行各种绘图了。如果你喜欢使用代码来实现各种特殊效果，CSS3Ps这款基于云端的Photoshop插件就显得特别实用，它能够将PS特效瞬间直接生成CSS3代码。虽然听上去很神奇，但是笔者在测试中发现对于稍微复杂的效果，转换出来的CSS代码可能会存在一些问题，需要进行再加工。P





市场研究公司IDC的一份报告称，Android今年市场占有率将会达到60%，大幅领先苹果；同时他们也看好Windows Phone的前景，预测到2016年占有率也会超越苹果。目前来看，Windows Phone挤占的份额多来自Android，分析师认为Google的软件商店缺乏盈利空间，专利方面底气不足。回想前一阵子三星与苹果之间的专利斗争，其他一线厂商可能会为了规避专利风险从而打算靠拢微软阵营。不过话说回来，目前还是Android手机性价比最为出色，短时间内不会改变。

■辽宁 马卡

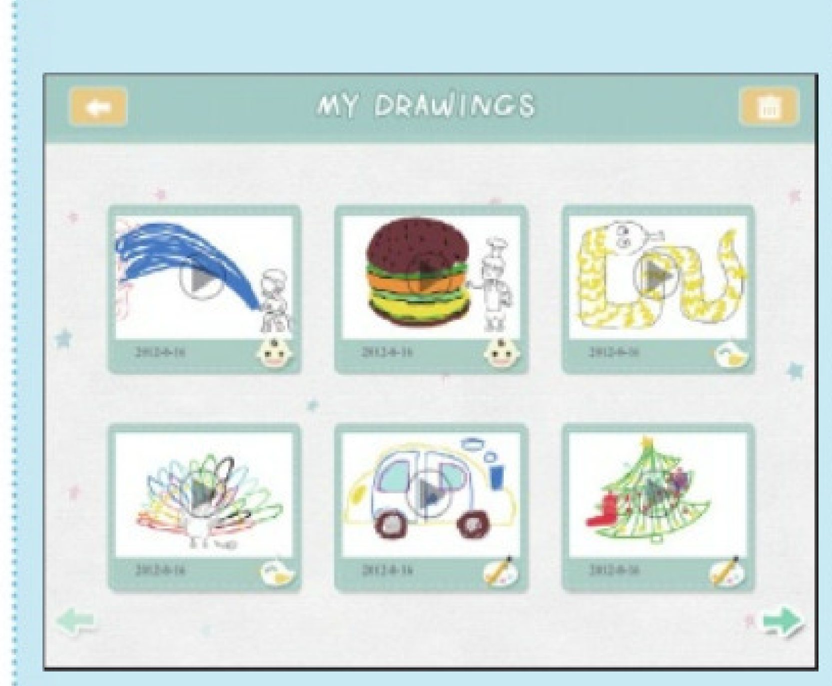
涂鸦画板——Creative Doodle

□大小：22.1MB □下载：http://126.am/CreativeDoodle

有些孩子的家长购买iPad不仅仅是满足自己的需要，也是把它当作开发儿童智力的玩具。当然就算你没有小孩，常备一款类似Creative Doodle的软件也会十分有用，起码当小朋友想玩你的iPad时，你不会犯愁该选哪款软件才能让家长百分百放心……

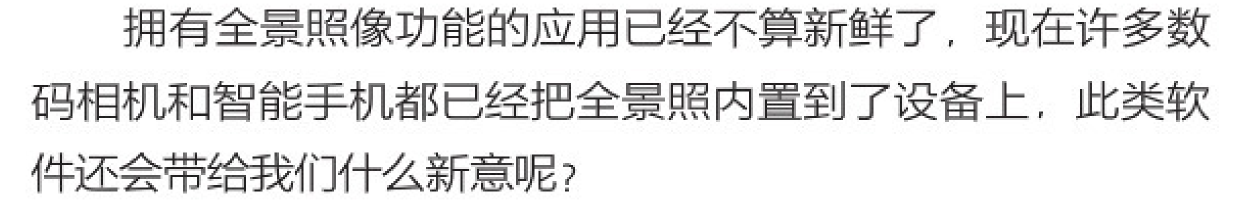
Creative Doodle看似只是一款普通的涂鸦画板，不过它的聪明之处在于内置了很多未完成的卡通画，你可以让小朋友在其基础之上填充颜色，或者自由发挥想象力再次创作。该软件还支持录音与回放，能将小朋友画画时的录音保存下来，从中了解作品是如何完成的。

点评：Creative Doodle会让吵闹的小朋友安静下来，卡通界面也非常可爱，肯定会让你有个不错的孩子缘。



可以查看所有作品和它们的创作过程

嗨！全景照——Panorama



□大小：8.8MB □下载：http://126.am/Panorama

拥有全景照像功能的应用已经不算新鲜了，现在许多数码相机和智能手机都已经把全景照内置到了设备上，此类软件还会带给我们什么新意呢？

本次介绍的“Panorama”与“PowerCam”系出同门，如果你喜欢后者的界面风格、操作方法和滤镜效果，那么“Panorama”也会带给你一致的绝妙体验。此外，改进的水平扫描拍摄方式更容易被人接受，你只需举着手机水平移动，软件就能自动处理，合成速度相当出色。最棒的是能实时预览滤镜效果，有传统的黄页、Lomo、老照片，也有素描、日系、彩色素描、海报等个性选择，一个都不少！

点评：实际测试时，“Panorama”可以拍摄大约180度的照片，图像拼接处的处理也比较合理，建议大家趁着限时免费收入囊中。

Panorama能拍出类似超广角镜头的效果

正宗外国菜——AllRecipes

□大小：49.3MB □下载：http://126.am/AllRecipes



中餐吃腻了怎么办？拿着iPhone跟我学做正宗的西餐！AllRecipes.com是一家国外知名的菜谱分享网站，无论你想吃西点还是披萨，抑或是某道国外名菜，它都能提供详细的配料清单与烹饪方法，以及其他人对菜谱的评价。如果你之前用过“豆果美食”“网上厨房”等类似的软件，那么AllRecipes上手起来没有任何难度。

AllRecipes的界面相当漂亮，独特的“Inspire Me”功能会随机显示6张美食图片，点击即可查看菜谱，如果不喜欢可以等待几秒，它们会定时动态更新，就像在看电子相册。

点评：软件使用时需要连接网络，而且服务器位于国外，所以读取菜谱、图片的速度有时会比较慢。



不仅吃到了美食，顺便还学会了不少单词

精彩二次元——布卡漫画



□大小：1.1MB □下载：http://126.am/bukacomic

想随时追最新的漫画吗？买一部高分辨率的大屏幕Android手机，再配上一款漫画阅读软件就行啦！布卡漫画的创始团队虽然是一群ACG爱好者，但在应用的读取速度、资源数量等技术方面也不落伍，特别是“卷纸模式＋智能定位”的阅读模式可以自动识别图像，保证用户在翻页时能准确地滑到每个漫画的分格画面上，让每次滑动的视觉焦点集中到屏幕中央，同时结合无须翻页的垂直卷纸滑动方式确保了阅读的流畅，提升了漫画的可读性。

观看漫画时，软件会显示当前的网络连接模式、电池电量等信息，点击“MENU”按键还能切换横竖屏、分图模式、添加收藏、调节亮度等。有些遗憾的是，布卡漫画虽支持离线阅读，但无法保存单页漫画，遇到精彩片段时只能自己想办法手动截图。

点评：布卡漫画资源丰富、图片质量高，支持离线阅读又完全免费无广告。让人担忧的是，它的资源主要来自用户投递，版权方面难免遇到问题，当用户规模达到一定程度时，布卡漫画将如何突破这一瓶颈呢？



软件对手机硬件要求不高，屏幕倒是越大越好

超有爱插件——小V讲故事



□大小：12MB □下载：http://126.am/xiaov

拿出手机却不知道干什么，这种场景你一定遇到过，“小V讲故事”会让你解解闷，它的主要功能有“讲故事”“记日记”以及简单的社交娱乐游戏。根据官方介绍，“讲故事”中已囊括6000多个笑话、10000多个糗事、3000多个脑筋急转弯、2000多个鬼故事、2000个星座分析和1000多个趣味测试，并且内容还在不断更新。另一款“V友日记”是一个移动记事本，简约的风格适合记录琐碎小事，宣泄内心的情绪。

小游戏方面，“买房记”是一款结合当前社会现象、有点黑色幽默的经营类小品，你需要在1年时间通过倒卖货物攒钱买房，“天气大战”“许愿墙”“猜数字”等也十分有趣。此外，小游戏之间会通过道具系统产生互动，例如在“许愿墙”中获得的道具可以应用到“买房记”中增加初始资金。

点评：“小V讲故事”在设计上的用心体现给人一种朴素而又亲切的感觉，一个人安静的时候，他会是你最贴心的朋友。



点击卡通人物还会改变形象

音乐心灵对话——Jazz Internet Radio

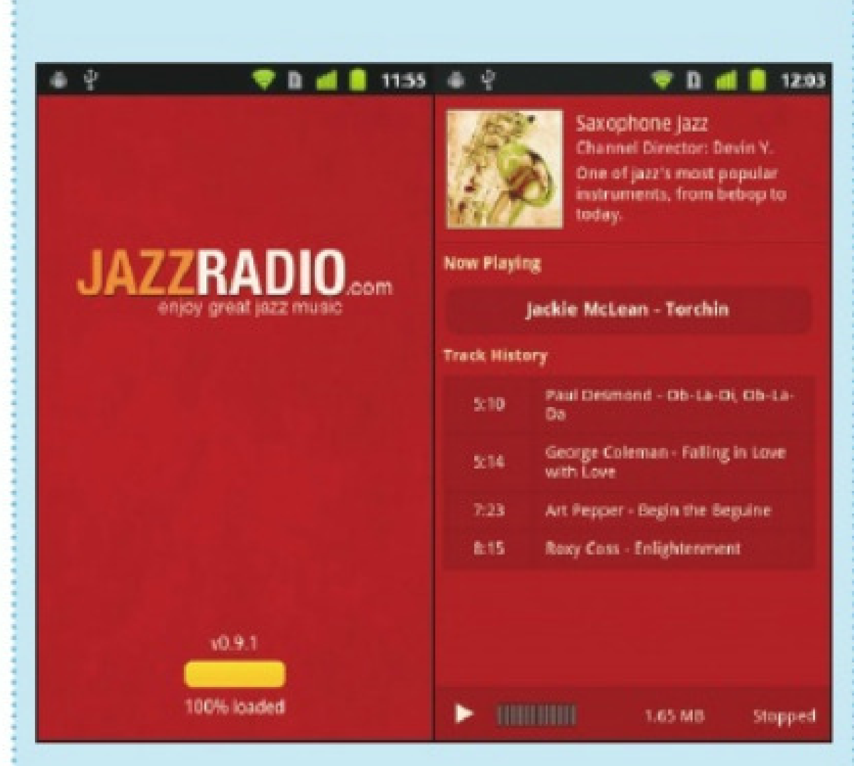


□大小：4.6MB □下载：http://126.am/JazzRadio

JazzRadio.com是国外最受欢迎的爵士乐电台，它的Android版本现在已正式推出，免费版提供了64Kbps的AAC音频，音质比较出色；收费版提供CD品质的音乐，并去除了广告。像国内的豆瓣电台一样，Jazz Internet Radio也是由许多频道组成，不同之处在于后者专为爵士乐爱好者设计，包括经典爵士、蓝调、钢琴三重奏等，分类多达25个。

不了解爵士乐的人，可能会不知道听什么，此时可以从“Popular”（最受欢迎）列表中选择一个。将手机接上耳机，静静地欣赏美妙的旋律，心情也会变得不同。

点评：虽然软件是英文界面，但使用上没有任何障碍，简单易操作。



爵士乐总会触及你心灵的深处

天气凉爽就该到户外走走，就算少了鲜艳的绿色，秋天的空气也会让你头脑清醒、心情愉快。带上数码相机，一边走一边拍拍风景、花草，如果有个漂亮姑娘愿意给你当模特就更好啦。秋季本来就是各大影像设备厂商发布新品的时节，最近又加上了搅局者苹果……

■北京 墨汁作寿
辽宁 小白

●机顶盒变身，新型云游戏方式出现

云服务应该已经成为很多人熟悉的词语和日常难以离开的网络应用方式，不过在其中比较重要的一种应用"云游戏"，大家觉得应该是什么样子呢？视博云近期在南京发布的新产品，应该会让大家感到非常新奇，也许对网游老玩家来说，冲击力反而更强一些呢。

如此大型的游戏，并不需要下载（也不可能下载到机顶盒），也不可能用机顶盒的硬件进行处理，那么是怎么玩的呢？答案比较有趣，那就是在强大的云服务器上运行游戏，然后把运行的画面以视频形式通过高速的有线电视网络传输到用户家中的机顶盒上进行播放，简单的控制信号则通过上传信道传输到云服务器上，玩家其实更像是在服务器上玩游戏，电视只是显示器，机顶盒与有线电视线缆的作用则类似VGA或HDMI视频线。

这种云游戏的解决方案对新玩家来说也许并不稀奇，但对从Quake3、CS时代开始接触网络游戏的资深玩家来说，应该是让传统"网游观"彻底颠覆的一种方式，因为在那个网络速度并不快的时代，情况是反过来的，为了保证游戏的流畅，图像和操控指令必须在本机进行处理。相对于网络游戏兴起时区区几十Kb/s的传输带宽，高清有线电视的任一频道都可提供Mb/s级别的传输速度，但和PC相比，机顶盒的3D和通用处理能力并非设计重点，不过可高速处理和显示电视信号，因此视博云选择了这种比较独特的云游戏方式。



视博云游戏也并非常见云游戏那种不起眼的小游戏，其中不乏知名公司签约提供的大型3D游戏


玩游戏的感觉和游戏主机没什么差别

目前视博云已在南京和青岛试点运营，并在与十多家广电运营商商谈合作，只要拥有高清机顶盒，就可能很快享受到这种独特的云游戏乐趣了。

当然视博云游戏的独特之处还有很多，例如游戏安装在云服务器端，可从根本上控制游戏的种类，也能帮助家长限制孩子的游戏时间。而对各大单机游戏厂商来说，这种云游戏也许能彻底解决它们在国内感到最头疼的盗版问题，进而大量进入国内市场，让国内玩家更方便地享受到更多游戏大作。至于网游么，它们对硬件要求相对较低，视博云更能轻松应对，更卡通化的画面也很适合电视展现，将是未来的发展重点之一。



→目前视博云游戏还在不断扩充，主要都是高端单机版

←用户可用"云币"点播云游戏或包月，包月价格为60元月左右，相当有吸引力

*以上所有图片均为效果图，仅供参考

●你用什么拍照片？

索尼Cyber-shot RX1



镁合金机身，这个造型很经典吧

索尼最新发布的Cyber-shot RX1真是卡片机中的王者，它配备与A99相机相同的36mm×24mm CMOS传感器，是个不折不扣的全画幅相机。RX1的有效像素达2430万（3个iPhone 5也比不上哦），配合卡尔·蔡司Sonnar T* 35mm F2镜头，具备先进的非球面镜头技术，实现了紧凑镜头组体积的同时，还有着优秀的细节表现能力。RX1还能录制1080P/60fps的高清视频，附件中包括光学和电子取景器。


配有混合式热靴，自带闪光灯也可自由设定


美得一塌糊涂，贵得心惊肉跳……

心动了吗？它的售价是2799美元，约合人民币17 760元，普通青年还是绕道吧……

iPhone 5 & iPod Touch 5

你也许已通过各种渠道买到了最新的iPhone 5或iPod Touch 5，它们都是优秀的产品，只是iPhone 5依旧800万像素的摄像头给人一种原地踏步的感觉。发布会上苹果CEO蒂姆·库克表示iPhone 5的拍照效果更好，很显然在摄像头上找不出提升的原因，或许样张上的画质进步全凭A6处理器的后期处理吧……

iPod Touch 5呢？它的拍照效果终于进步到和iPhone 4相同水平了，真是令人心动！


→iPhone 4S样张，ISO 64，使用的是4.3mm镜头，等效焦距35mm

←iPhone 5样张，ISO 50，使用的是4.1mm镜头，等效焦距33mm（难道iPhone 5的传感器比iPhone 4S的尺寸略大？）



徕卡D-Lux 6

徕卡D-Lux 6的参数已不是秘密了，它有一块1/1.7英寸的1010万像素传感器，镜头是徕卡DC Vario-Summilux 24mm f/1.4，支持3.8倍光学变焦，支持录制1080全高清视频，背部有一块3英寸、92万像素LCD屏幕。D-Lux 6支持RAW、延时拍摄，还有多个创意滤镜。落实到价格，恐怕要超过5 000元，这也是该品牌的最大特点——贵。

文艺青年：“值，它可是大名鼎鼎的徕卡！”

松下：“这其实就是我们的LX7，没想到换个包装你们就不认识了……”

●数码装置魔方收纳盒/照片墙（Magic-Q-Bicle）

Magic-Q-Bicle拥有极具现代感的魔方设计，可以给杂七杂八的小数码装置们安个家，手机啊、充电器啊、数码相框或者香薰，甚至小型饮水机什么的，都可以找到自己的位置。它还可变换样子，直接摆放在桌面（插入附带的方格即可固定），或者挂在墙上，你可以通过四到五个魔方的组合，同色和双色搭配，营造非常酷的家居氛围。它的外壳就是照片框，这样各种数码物品们藏在里面也不显得纷乱，而表面就是非常好玩的一套照片组合，还可以每天变一个样子，随时制造新鲜感。这款产品在亚马逊售价约40美元。





Magic-Q-Bicle的两种形态

另外，如果你有兴趣，可以在网上订购一系列相关配件，例如手机充电座、全频扬声器、数字时钟、微型电子秤以及香薰器，组合起来绝对是家里最炫的亮点。不过价格都不便宜，售价从100美元到300美元不等，超过了收纳盒本身。P

头牌新闻

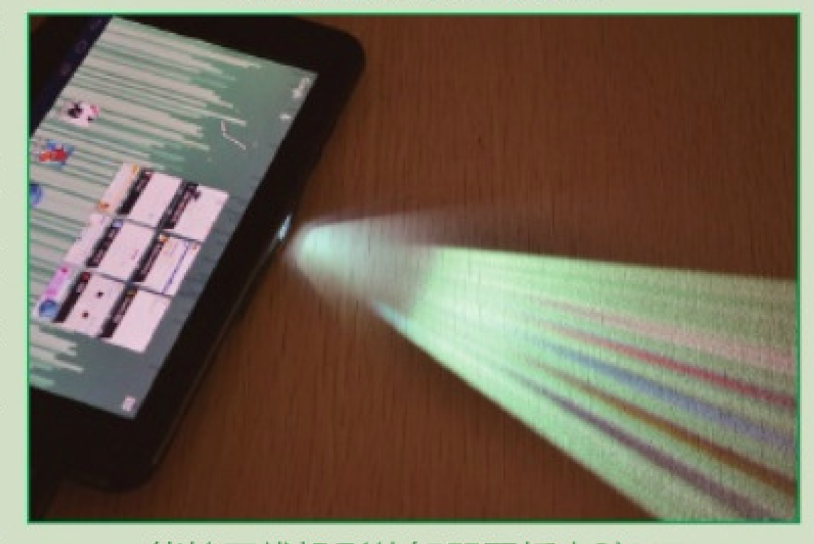
智器2012秋季发布会，创新平板看未来

■本刊记者 魔之左手

2012年9月智器在安徽合肥召开“创新正能量 平板新未来”2012秋季发布会，展示了数种新款平板电脑和新版智器阅读软件，还有专为儿童平板市场打造的糖果派新品平板。


模特展示新款平板电脑

智器Ten4采用9.7英寸IPS显示屏，最薄处仅为7mm，整机约615g，搭载Android 4.1果冻豆系统。它选用美国德州仪器TI OMAP4平台，搭配LPDDR2低功耗内存，具有低发热、高性能、长续航的特性。X7是一款7英寸平板电脑，采用1280×800“True HD”IPS显示屏，流线型背板设计，2GB容量低功耗内存让操控和多任务切换更流畅。双核美国德州仪器TI OMAP4470功耗更低，性能更强。TI Wilink四合一芯片将带来GPS导航、蓝牙、FM收发、WiFi 802.11b/g/n等丰富功能。


能够无线投影的智器平板电脑U7

在未来平板的展示中，智器带来了投影平板电脑U7，它搭载美国德州仪器TI OMAP4平台，配备DLP微投光学模组，使用一体成型合金背板，具备动态亮度智能调节和自动温控散热技术，此外具备HDMI高清输出、蓝牙4.0和WiFi无线模块。除了平板电脑新品，我们还看到智器正在研发的一款以微投影为屏幕的一体机，即无线智能微投影——智器SmartStation二代。该一体机内置全键盘，支持USB鼠标等扩展和WiFi Display sink，成为结合体感操控、虚拟现实及增强现实的微投设备。

新品平板电脑展出的同时，智器还演示了已开放下载的智器阅读（简称智阅）软件，未来它将支持更多电子书格式，将提供更易用的批注互动和更全面的分享平台。

硬件店

AMD推出新一代台式机APU

2012年9月AMD向台式机市场推出了新一代高性能台式机APU。新产品融合了全新架构CPU单元以及GPU单元，性能全面提升，娱乐、办公等应用加速性能更加显著。其全新架构带来了高主频、多核心计算、性能更强的HD7000图形独显核心、异构计算等优势。



新一代APU处理器型号主要分为四大系列：面向发烧级用户的A10系列，面向中高端玩家的A8系列，面向主流用户的A6系列，以及面向入门用户的A4系列。其中A10和A8系列为四核处理器，A6和A4系列为双核处理器。

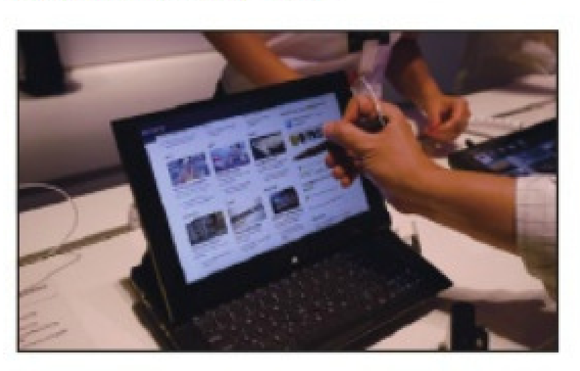
诺基亚发布WP8系列手机

2012年9月5日诺基亚宣布推出两款基于Windows Phone 8平台的Lumia非凡系列手机——Lumia 920和Lumia 820。Windows Phone 8旗舰产品Lumia 920融入了诺基亚第二代纯景PureView相机技术和光学防抖技术，采用4.5英寸1280×768分辨率屏幕，2000mAh容量电池，并首次内置了无线充电功能。诺基亚Lumia 820采用4.3英寸800×480分辨率屏幕，具有相同的一体式机身和外观。它还可以随心更换手机外壳，选配的手机外壳同样可支持无线充电功能。诺基亚Lumia 920有黄色、红色、灰色、白色和黑色等款式。诺基亚Lumia 820有黄色、红色、灰色、白色、黑色、青色和紫色等。这两款手机将率先发布LTE和HSPA+机型。诺基亚尚未宣布定价和每个国家具体的推出时间。



索尼VAIO系列带来全新触控体验

2012年9月搭载Windows 8的索尼VAIO系列产品亮相柏林IFA，高亮灵敏、支持多达10点触控的显示屏是VAIO全新产品的最大亮点。除笔记本电脑之外，还有一款侧滑PC平板混合型电脑、一款家用型桌面平板以及一款超极本同时亮相。这些即将于秋季发布的全新VAIO产品均搭载有Windows 8操作平台。展出的VAIO Duo 11可在高性能超极本与便捷平板之间切换，配备有11.6英寸全高清触摸屏和数字压敏原理设计的Stylus智能触控笔。采用高效电池的VAIO Tap 20是一台家用桌面平板电脑：将它平放在桌面时，全家人可通过多点触控屏幕共享游戏乐趣，内置支架后更使其有任意



的倾斜角度。全新的T13超极本增加了触控功能，搭载13.3寸触控屏、最新Intel Core处理器和高效SSD固态硬盘（或HDD+SSD混合硬盘）。这些搭载触控科技和Windows 8操作系统的VAIO全新系列产品于2012年10月底正式上市。

尼康全球发布全画幅数码单镜反光相机D600



2012年9月13日，尼康宣布全球同步推出全新的D600数码单镜反光相机。轻便小巧的机身，搭载2426万有效像素FX格式CMOS图像传感器，装配与尼康高端单反（D4、D800、D800E）相同的EXPEED 3数码图像处理器。D600继承了高端机型的诸多先进性能：约100%光学取景器画面覆盖率、宽视角3.2英寸LCD显示屏、与D800/D800E相同的防尘、防潮性能，并可拍摄全高清动画（1920×1080/30p）。

微星N660 Ti OC显卡好评热卖中

GeForece GTX 660 Ti是自Kepler问世之后第三款采用GK104核心的显卡。微星科技发布的N660 Ti OC显卡有别于公版设计，它采用微星Power Edtion架构：支持Afterburner的三重超电压功能，可调整GPU/Memory/PLL电压值，最多可提升18.2%的超频幅度；采用5+2相供电设计和高品质电容等元件，PWM供电系统可为GPU提供更高的电流，即使在高负载下也能保持更稳的供电。这款显卡采用2048MB/256bit显存规格，默认频率6008MHz。其新一代Twin Frozr Ⅳ散热设计，特别是逆转除尘散热技术可自动清除散热模组上的灰尘。刀锋扇叶技术比传统风扇增加20%风流量，能有效降温最多达14℃，运转噪音更可降低17.1dB。其市场售价为2399元。

SP广颖电通推出精品移动硬盘Diamond D01

SP广颖电通近日推出了Diamond D01移动硬盘系列产品，致力于打造兼具赏心悦目与安全实用的“移动数据堡垒”。作为一款2.5英寸移动硬盘，Diamond D01只有智能手机般大小，重量不超过147g，其表面采用防刮材质，并具有大量防滑刻线。它内建自动省电休眠模式，既环保省电又可延长使用寿命。这一系列有500GB、750GB和1TB容量可选。

软件圈

微软正式发布Visual Studio 2012

2012年9月12日，微软公司正式发布新一代应用软件开发和研发团队管理解决方案Visual Studio 2012和.NET Framework 4.5。Visual Studio 2012为现代应用开发提供了极为丰富的开发环境，能够满足用户对持续在线、随时随地访问以及数据智能应用等方面的需求，让任何团队都可以轻松地通过现代化应用生命周期管理功能，加速



创新、降低风险并为消费者和企业持续提供高质量的应用。同期发布的.NET Framework 4.5为开发者开发客户端应用（Windows Forms、WPF、Windows 8 Store Apps）、本地（Windows Server）和云应用（Windows Azure）提供了丰富、有效的工具。

欧朋发表“移动互联网的未来”主题演讲

在近期举办的2012移动互联网年会上，欧朋总经理宋麟发表了主题为“移动浏览器的未来”的演讲。他表示，浏览器自诞生之日起就是为了访问万维网信息，因此帮助用户从海量信息中寻找个性化的信息，提升用户使用手机浏览器的粘性，才是赢得未来竞争的关键。欧朋浏览器采用“聚合”方式提供内容服务，力图帮助用户更聪明地找到自己喜爱的内容。2012年6月，欧朋浏览器“新鲜事儿”频道全面升级，采取Flipboard式的图文混用的排版方式，新增了RSS数据，通过智能算法结合信息抓取的热词功能，第一时间抓取多家主流网站的新闻资讯以及社交网站上的热门讨论内容。

网络帮

视频客户端抱团亮相 发誓击败视频网站



暴风影音冯鑫、PPS徐伟峰、风行网罗江春、PPTV单晓蕾共聚一堂，握手抱团对抗在线视频网站

2012年9月11日，中国互联网大会在北京召开。大会首日最大的亮点来自在线视频领域：暴风影音等四家视频客户端的老总们史无前例地集体亮相，发誓将联手击败视频行业的另一大阵营视频网站，成为这一行业的新霸主。在这场名为“视频下一站：桌面”的主题论坛，暴风影音CEO冯鑫、PPS总裁徐伟峰、风行网CEO罗江春、PPTV副总裁单晓蕾逐一上台，发表挑战意味极强的演讲。冯鑫宣称，未来的互联网上，桌面将是唯一的入口，在线视频的明天必定属于客户端；以iPad为代表的家用电器式的简单无线应用，以及在线网站相比桌面软件较高的使用成本，都是推动这一趋势的重大原因。面对强势的优酷-土豆视频网站联盟，四大视频客户端的大佬们在媒体前表现出了意外的团结，相互之间的结盟之意非常明显；据称，若非另一家客户端公司临阵退出，结盟就会在互联网大会期间完成。在此论坛上，两家知名咨询机构艾瑞和易观也分别发布了报告，数据指出，视频客户端的用户认同以及其相关营销价值被低估。如果两份报告的数据客观，意味着将对在线视频的广告投放方向产生指导性的影响。

晶合快评

在伟大的旗帜下

■晶合实验室 King

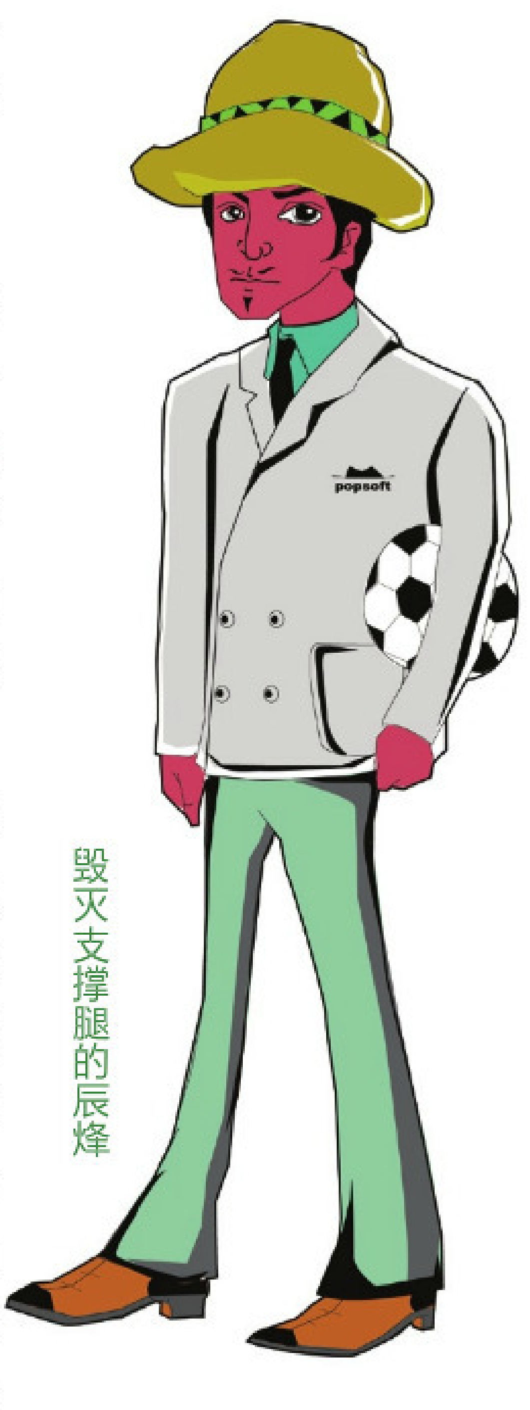
最近一段，伟大的事情千千万，不过言归正传，还是说说圈内的事吧。

9月13日，阿里巴巴旗下的阿里云公司原计划跟宏碁联合举办发布会，宣布搭载阿里云OS系统的智能手机战略，却因谷歌的阻挠临时被取消。于是一个中国最大的电商企业，和一个全球最大的搜索公司，看似风马牛不相及的两家开始隔空对战。

谷歌认为，兼容性是Android生态系统的核心，可确保开发者、制造商和消费者体验的一致性。不兼容的Android版本，例如阿里云，则会削弱这个生态系统。所有开放手机联盟（OHA）成员都已承诺要致力于建立一个统一的Android平台，而不是发布不兼容的Android设备。这并不是限制OHA成员参与到其他竞争性生态系统里去，谷歌是希望Android系统成为一个开源移动平台，免费提供给所有人使用。2008年该系统发布时，即遵守开源许可协议，这种开放性使硬件厂商能够定制Android，提供新的用户体验，扩大消费者的选择范围。阿里云使用了安卓的运行环境、框架和工具，基于安卓平台开发，在应用市场中包括安卓应用（甚至包括盗版谷歌应用），并利用了“手机开放联盟”（OHA）为这一平台所付出的工作成果，这些都毫无争议。因此，如果阿里云想受益于安卓生态，就必须要选择兼容安卓。

阿里云则认为，阿里云OS并不是Android生态系统的一部分，当然不必与Android兼容；像谷歌这样一家大谈开放性的公司，却在鼓吹一个封闭的生态系统，颇有讽刺意味。阿里云声称，自己的OS使用了自行研发的虚拟机，与安卓的Dalvik虚拟机不同；这意味着阿里云OS的核心部分，拥有不同于Dalvik的技术，此外还有阿里云自行研发，用于支持HTML5 web应用的云应用引擎（cloud app engine）；至于一些开源的安卓应用的框架和工具，阿里云OS仅仅是将其作为补丁，让使用云应用的用户可以在其生态系统中使用其他第三方应用。

其实双方争议的关键点无非是两个，一是盗版，二是阿里云OS究竟是不是Android的衍生品。先说盗版，这个本人确实没找到装有阿里云OS的手机，不过从搜集到的资料看，这个问题还是很简单的。据国外科技博客Androidpolice发表的一篇调查文章《确认阿里云应用市场发布盗版安卓应用，很多来自别的盗版站点》，他们在阿里云的应用市场中，发现了神庙逃亡（Temple Run）等热门游戏的盗版拷贝下载，这些游戏并非由原游戏开发商署名提供，而是来源于中国国内某个安卓应用市场，他们进一步发现，后者还提供了大量其他盗版APP下载；他们甚至在阿里云市场中发现了一款针对安卓ROM的工具软件ROM ToolBox Pro。对此，文章这样写道：“阿里巴巴方面一直坚称阿里云OS并未基于安卓，那在自己的市场中放一款针对安卓ROM的工具有什么意义呢？”不过在我们这个盗版有理的地方，明白不了只好糊涂算。



再说阿里云OS的出身问题，其实这也是个不成为争议的争议，只要按规矩公开源代码就一目了然了。Android的源代码是公开的，阿里云OS目前还没有公开源代码的意思，但根据开源项目的相关协议（有兴趣的同学自己去查GPL一类的协议原文吧），阿里云OS按道理也应该公开源代码。当然我们以最“善意”的揣测来推断，阿里云OS的源代码最后是不会公开的。如此这般，两方必定诉诸法院，按开源协议来说谷歌应是胜券在握；更何况谷歌在系统开发方面经营多年，有许多的专利积累，更加上苹果的压力，本身就已非常重视、对知识产权的保护，在法律和专利方面有相当实际的应付经验。

在这样一个算不上糊涂账的事件里面，阿里巴巴还是有可圈可点之处的。首先就是有意无意地打出悲情牌：邪恶而垄断的谷歌封杀创新的阿里云OS。不过左看右看，谷歌只是要求加入自己组织的OHA成员企业，按照当初的协议不要采用这种不兼容的版本。阿里云OS自诩为独立操作系统，却有很多地方同Android相似。谷歌认为阿里云是Android系统的一个“版本”，但却是不兼容的一个版本。就像前面所说的一样，谷歌认为阿里云OS是一个Android生态系统的破坏者。阿里云加入他人的生态圈，按说理应按规则办事，就算创新也应循理出牌，但这种将安卓应用导入到自己系统的作品，和以往3721的浏览器插件、珊瑚虫的QQ外挂增强包，以及近期金山毒霸推出的拦截App内广告，何其相似。当然，他们还有一个伟大的口号：为了消费者。

悲情归悲情，翻过脸来，却还是要拉大旗作虎皮。虽然阿里云OS只有不到五百万台的出货量，虽然说谷歌的做法更多是出于防分裂、反盗版，敲打出头鸟，防患于未然，但你敢反抗出招就是害怕。“让谷歌害怕”这样的豪言壮语所能达到的效果，就是阿里云OS俨然已成为和Android是平起平坐的好汉了。

当然这些都还不是最伟大的，更加伟大的是，阿里巴巴这样做的目的是为了开发出我们中国人自己的移动操作系统，绝不受制于人。我听了都热血沸腾了，这个就不多说了。P

漫画作者：suns

多益网络

横刀立马，纵横江湖
《梦想世界》之刀战招式解析



刀乃兵器之雄，势力非凡，威力非比寻常。古人赞誉刀法为“刀如猛虎”。最具想象力的网游《梦想世界》的刀法流派乃是六大武器流派之一，刀法招式特色极为鲜明，招式刚劲有力，威猛异常。刀法较为深沉，所以速率非常慢，但这是刀法唯一的特色，在群P中，负责守尸的刀战几乎每次都能成功，这一特色又令人十分敬畏。下面为大家详细分享刀战的招式特色：

初级招式：

空穴来风：基本速率65，在前期初级招式中此招式速率极快，施展后提高自身闪避率。因此，可在PK的最后给对手造成一定的伤害，即便没将对手置于死地，那么还有可能躲过对方的攻击。

风卷残云：它是刀法初期威力较为强大的招式，初始威力108，在所有武器流派的初级技能中算是较高的。

力劈华山：初始威力110，此招式是初期刀法中威力最为强大的招式，与风卷残云相互使用会有特别显著的效果。

无中生有：基本速率80，速率极高，并且使用后当前回合能免疫封印系法术，但是受到的固定伤害会加倍。此招式特点在于抗封印，在PK中是术士的克星，此招式在后期一直会有很好的收益效果，建议点满并且长期装备。

中级招式：

以逸待劳：该招式使用后可以携带反击效果，钻研满后可以反击3次，精修满后可以反击5次。中级招式中，最适合单P的刀法招式，抗灵巧40%的优势可以抵抗住疯狂连击造成的伤害并且进行反击。

银河落九天：速度较慢，威力极高的刀法中级技能，基础威力170，最高威力274，对于刀法战士来说是必须的技能。

掷地有声：基本速率60，基本威力150，速度适中，威力一般的普通类，起手类招式，所以此招式解决了部分刀法战士PK时第一回合没有技招式的烦恼；尤其是此招式的抗性，如果对方对你用力敌类或灵巧类招式，就克住了对方30%的威力。

刃林刀山：极其不错的刀法群攻类招式，刀战在前期是没有群攻招式的。这个群的速度远比漫天风雪快的多。

漫天风雪：刀法中期的群攻类招式，十分华丽，威力也较为强大，这招是抗疯狂连击的当家招式，抗灵活50%的属性。

望梅止渴：根据对方的伤害吸收部分气血，对鬼魂性质生物无效。此招式可让您在千钧一发之际来吸收对方的气血，十分不错的补血技能。钻研越高，吸的越多。这是刀战必须钻研的一个中级招式，因为该招式精修到4级可以吸取伤害结果38%的气血，也就是说你打对方1000血就可以为自己增加380的血。可以说是刀战最特色的招式之一。

高级招式：

刀降修罗：此招式堪称是“后期的银河”，良好的抗性、巨大的威力和较高的命中让人对它爱不释手。它是刀战中最抢手、最好用、最高输出的灵巧类招式，也是每个刀战必备的灵巧类招式。在100级招式推出以前，刀降修罗是最好的灵巧攻击招式，也是每个刀战必备招式，刀降修罗有着112%的效率，240的基础威力，除了力敌抗性之外，各20%的平均抗性，均衡是这个招式最大的特点，决定了它可以适用各种情况。

不动如山：刀战零消耗的高级守尸招式。钻研满后的威力是372，所有招式中，威力是最强大的招式，但是速率非常低的，无消耗点数的优势，可以作为非常不错的起手招式。也可在群体PK中“守尸体”用，钻研满的起死回生有39速率，而不动如山30速率，守尸体是绰绰有余了。总之，拥有这个招式是所有刀法战士的梦想。

逆斩乾坤：每个武器流派都有一个专打战士的招式，逆斩乾坤是刀战的打战士招式，可对其增加一倍的伤害效果，所以也是必点招式。在迫不得已的时候给对方来个逆斩乾坤，威力可让其畏缩退后。

拖泥带水：拖泥带水和不动如山的威力、效率、速度都一样，但是唯独不同的是抗性和消耗，此招使用后受击不会降低准备度，也可以守尸用。刀战朋友可以将这两个招式一起装备上。

遮天蔽日：刀战高级群攻秒4的仅有这一个，速率是很低的，仅有50的速率，40%的普通抗性，20%的力敌抗性可以应付日常的需要，而且这个招式的动作很搞笑，究竟是怎样的呢？还是请大家到游戏里去体验吧。

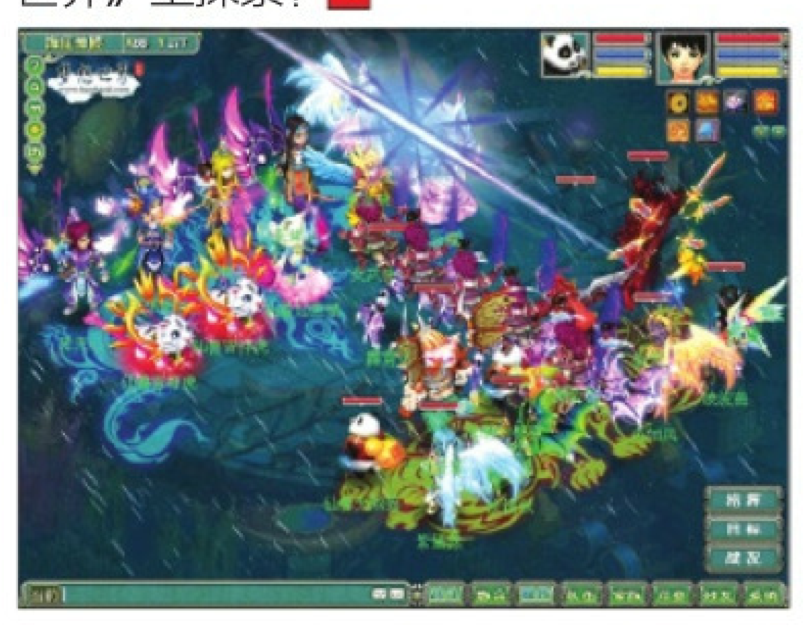
百级招式：

劫乱斩：刀战的100级招式，120%基础效率，每升一级可以提高1点效率，基础威力300，每级提升20威力，升级到满，必将造成恐怖的伤害。这招无论是PK还是副本，都是十分好用的，所以这招也是刀战必备的特色招式。

裁宇：刀战的第二个100级招式，抗力敌95%，完全可以抵抗住枪战的圣阳+三环的伤害结果，这招也号称是“无法被狮子宫星魔秒杀”的招式。

后记：

《梦想世界》拥有最富智慧的战斗系统，11种流派409种招式，各招式相生相克，你可见招拆招，讲究的是克敌制胜之道，而非一味的猛冲猛打，尽显自己的PK智慧！大家玩久了也有属于自己的一套打法，万万不可死记硬背的使用招式，以上只是为大家讲解招式的介绍，更多的招式精髓大家要在《梦想世界》里探索！P



搜狐畅游

当死神来临
《战地风云OL》：那些不可思议的死亡



看过电影《死神来了》的朋友，应该会对影片里那些千奇百怪的死法印象深刻。奇迹般的死亡并非仅存于影片中，在网游的虚拟世界里也经常出现。尤其是在《战地风云OL》这种集陆海空三线为一体的战争网游里，各种不可思议的死亡更是频繁出现。笔者特地在此摘录一些片段，以满足各位朋友的好奇心。

天降横祸

某士兵端着AK47，意气风发地在战场上冲锋。突然，天降一黑物，直接砸在该士兵头上。士兵生命垂危，弥留之际，他睁眼看了看压在自己身上的“黑物”。“尼玛，竟然是己方空投的车辆！”出师未捷身先死的士兵大吼一声，而后憋屈地死去。

蝴蝶效应

某反坦克兵在军事设施旁成功安置了一枚反坦克地雷。就在他即将离开之际，一辆悍马车华丽地从天而降，恰恰坠落在刚刚安置好的地雷上。受载具重压的反坦克雷迅速作出反应，“轰”的一声，悍马车被炸得四分五裂。“我顶你个肺啊！”该士兵在怒骂之后，含恨而终。原来，他被悍马车的碎片活生生地砸死了。

悲剧的敌人

还是空投，不过这次倒霉的是敌人。

某士兵开运直载着队友偷袭敌军据点。到达目标后，队友背着降落伞，华丽地纵身跃下。刚刚落地，队友便听见裤裆下方传来一声惨叫。“哎呀，尼玛你有几百斤重啊？压死我了！”定睛一看，原来是一名敌人被从天而降的队友给砸死了。

粗心的反坦克兵

这次真的不怪空投的车辆，而是反坦克兵自己的错。他屁颠屁颠地在某坦克刷新点安了个反坦克雷。刚好遇到坦克刷新，于是车毁人亡！尼玛，这得和自己有多大的仇啊？

两个活宝

一位士兵瞄准一辆敌军坦克，匍匐前行到其身边，打算拿出C4贴坦克身上。蓦然，他发现自己背包里只有急救包。绝望的他准备放弃抵抗，接受坦克的碾压。

不曾想，坦克里的敌军士兵却嚎叫着跑了出来。（旁白：尼玛，莫非这哥们真把医疗包当C4了，准备弃车逃生？）趁此机会，转为医疗兵跳入坦克中，开动坦克，朝敌兵碾压过去……

被反坦克雷炸毁的飞机

在天上的飞机，会被埋在地上的反坦克雷干掉，这种不可思议的奇迹就出现在《战地风云OL》的战场上。

某日，一位士兵驾驶着武直，与负责机炮的副驾驶一同去屠点。来到敌军据点后，主驾驶将武直的飞行高度调低，以便副驾驶锁定攻击目标。没想到，这副驾驶操纵机炮的技术实在坑爹，机炮轰了半天，一个敌人也没干掉。于是，主驾驶再次降低武直的飞行高度，副驾驶依旧打不中。

武直越降越低，几乎都快贴着地面了。“哈哈，终于打死丫了！”副驾驶大笑道。笑声未散，只听“轰”的一声巨响，武直似乎遭到了炸弹的袭击，机内两人重伤不治。临死前，主驾驶听见了外面敌军的欢呼声：“哈哈，这直升机踩到我的反坦克雷了，奇迹啊！”

跳伞跳出的悲剧

别看伞兵们从天而降的姿势很拉风，其实他们心里紧张着呢。因为一不小心，就有可能在空中被报销掉。这不，一位从600米高空跳伞的战士，还未来得及享受蓝天白云的拥抱，就被一架呼啸而来的无人机干掉了。

就算伞兵避免了空中的危险，也不代表他们能够立即投入战场。一位降落到阔剑地雷上的伞兵，用极其悲壮的方式告诉我们：伞兵倒霉的时候，阔剑如影随形。

综述

如何，以上情节够离奇吧？虽然离奇，但绝非虚构，在战场形势瞬息万变的《战地风云OL》里，一切皆有可能。你若不信，就来试试！


空投物资的时候千万小心，别砸到花花草草了……


兄弟们，安雷时要注意从天而降的“客人”啊！


当工程兵遭遇敌军载具


飞机被反坦克地雷干掉，你信吗？

乐淘

《桃花源记》极致创新 体验最有趣回合玩法

无商城回合制网游《桃花源记》是以陶渊明的名篇为背景的同名网游，除了主打“无商城真公平”的理念外，其在画面创新上做足了功夫，采用了完全自主知识产权的新一代高清回合制图像引擎，将回合制游戏由传统的256色时代带入32位真色彩时代。使得人物鲜明，画面质量更清新亮丽。除了画面，那么在其他方面又有怎样与众不同的创新呢？这里就跟谁小编走入唯美浪漫的桃源仙境了解一番吧！

人物造型——告别三头身

进入桃花源，首先映入眼前的当然是人物角色了，传统回合制游戏人物造型比例几乎都是3头身，故玩家戏称这类回合制游戏大头娃娃的形象为“葫芦娃”。而《桃花源记》则大胆的突破传统，人物造型比例采用4头身，更符合时代审美标准，凸显主角神采奕奕，极富时尚感，同时也不乏可爱搞怪。

开创回合制game-in-game丰富休闲玩法

1.桃花棋：与其他的回合制游戏相比，《桃花源记》中新添了超多好玩有趣的小玩法。其中就有桃花棋，它是《桃花源记》专属的特色棋牌类游戏，玩家可以利用形象可爱的桃花棋棋子来进行激烈的对弈，过程十分刺激有爱。每天的中午以及傍晚，玩家在休闲之余都可以体验一番。

2.西瓜大赛：每天的忙碌工作或紧张学习之余。大家可以选择活动手指小小放松一下。而西瓜大赛作为桃花源中舞蹈类的小游戏，就可以帮助大家放松思绪。

3.种菜、钓鱼：除了战斗PK、下棋、跳舞，玩家还可以在家中种种菜，去野外钓钓鱼以丰富自己的桃花源生活。通过在庄园中种值，玩家不仅能得到播种的收益，还能看到植物生长的美丽。何乐而不为呢？同样，在野外钓鱼，也可以培养玩家的耐力及灵敏度哦。

独创回合PVE新玩法

1.上古秘境：在唯美浪漫的桃花源界，要说精彩的PvE活动。其中最值得一提的算是充满神秘色彩的副本模式活动——上古秘境，玩家每一次参与都会有不同的内容体验。该秘境是由一个个的格子组成的，由队长掷骰子，然后带领玩家按所得的点数前进到不同的格子，并遭遇不同的有趣随机事件，有战斗、答题、遇见召唤兽宝宝以及获得宝箱等等。一路掷骰子直到秘境的尽头遇见强大的守护者，然后将其击败。

2.彩虹迷宫：话说，彩虹迷宫作为一项帮派活动，其考验的则是帮派成员见的团队协作能力。如何能在最快的时间、最顺利的完成彩虹，然后开启宝箱。玩家不仅需要合理的分配，也需要高效的行动力。一个帮派中，成员之间的战斗力是不同的，低等级低战力的玩家可以选择收集彩虹果激活小怪，然后让高输出的队伍快速秒杀。届时，大家不妨快乐体验一番。

3.浮屠塔：玩家只要达到30级，就能参与浮屠塔挑战。每一个塔都有九层，玩家每通过9层就能上升一个塔的等级。玩家最好5人组队，由于每一个塔层数较多，身上带太多药基本不划算，所以组队时带上医生绝对是第一要素。话说，塔的层数越高，难度也会越大，所以玩家可以根据自己的等级逐步挑战不同层数的塔。

眼花缭乱的生活技能玩法

1.拟真生活技能：在桃花源界中，每一个玩家都有各自的精力与体力。它们可以用来做采药、采矿、钓鱼、炼药、锻造、裁缝、精工、烹饪、木工和种植这些生活技能。活动任务之余，这些拟真的生活技能不仅能为玩家带来乐趣，还能带来一定的收益。

2.生产作坊：说到生活技能，除了直接的生产结果能带来收益，其中玩家在家中开设生产作坊，也能得到一定的银子收益。像锻造、精工以及裁缝，都可以利用作坊而服务那些想要做衣服、做武器的玩家，同时以达到互利互惠的目的。

颠覆回合的创举——公平集市

在众多回合制游戏中，如果说到交易系统，那要数公平集市了，独特的交易平台，最大程度保证了游戏货币的价值，以及玩家交易过程中的公平公正性。只要卖东西的人多，价钱就会降低，反之，买的人多，价钱就会上涨。很直观的就能看到游戏中市场上各项道具的流动性。

《桃花源记》推出的公平集市，打破传统网络游戏消费门槛，让所有玩家无需充值，即可自由消费，不充钱也可以有很棒的游戏体验；非人民币玩家不仅可以免费享受游戏时间和内容，更可以在游戏中直接赚取金币，自由消费金币。让玩家不仅不用烧钱，还能赚钱。活动任务中玩家所得到的贵重物品，都能通过公平集市交易而获得符合市场的金券。

《桃花源记》在封测阶段就能做到如此高人气的成绩，相信也是向市场，向广大的玩家交出一份精心准备的答卷。同时也相信《桃花源记》会有更多的创新，更多的惊喜，让我们拭目以待。







对中庸说“NO”！

论《诛仙2》新职业辰皇的PK特色

在9月诛仙大版更新后，人族的所有职业都有了普遍程度的加强。而辰皇作为诛仙两族十二职业的最后一个，以其多变的玩法和特色极其鲜明的路线，确实可以成为“神裔最终的未来”这个称号。

作为一个远程单攻和群攻全能职业，辰皇有着光形态和暗形态两个分支，这也就意味着辰皇在己方队伍中的位置完全取决于辰皇的天书。辰皇的两个形态在装备颜色上就有明显区分，而技能属性更是大相径庭。

又爱又恨：辰皇vs鬼王

不得不说，在九月的大版中，鬼王的控场能力终于得到了大幅提高。当然，目前的主流是魔鬼王，面对魔鬼王，辰皇职业可以说是又爱又恨。远程职业的最大特点都是皮薄馅大，没有长期的无敌时间。辰皇一个特色莫过于模仿其他职业的五重技能，而鬼王的技能都和五重本体无关，出彩的地方都必须有天书配合——无妄，破空，这个是辰皇完全复制不了的，就让辰皇的万法基本变废。

另外，针对于辰皇的变身，鬼王也总是万变不离其宗的无间控制+聚灵强秒，辰皇无论是光形态还是暗形态技能吟唱时间普遍偏长，很容易被龙啸或者无间打断，想要控住鬼王，必然要全场游走才能在明王的间隙争取到击杀机会，但是辰皇加强速度的代价也不小，稍不留意就会偷鸡不成蚀把米——因此面对鬼王，辰皇是极其无力的。

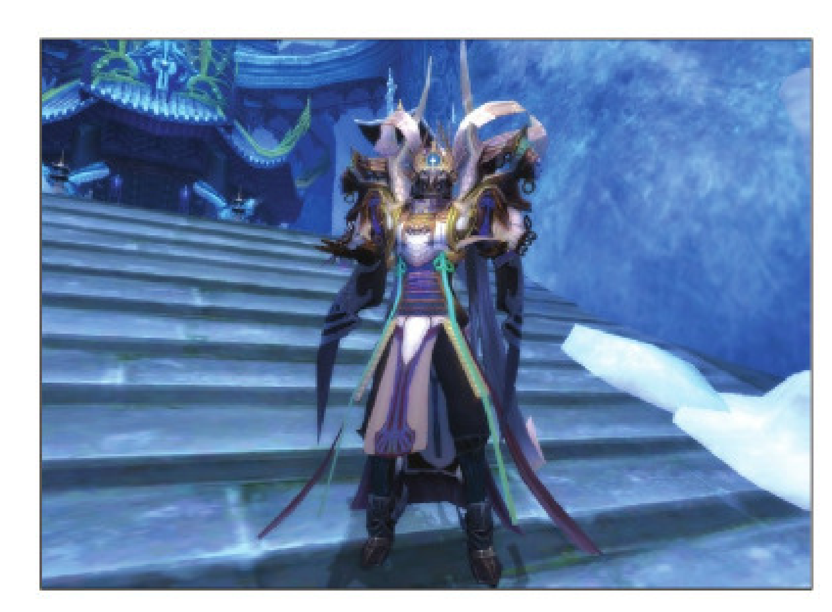
但是如果配合鬼王这种开始以强控为主流的队友，辰皇必然又要偷笑了。定身，眩晕，相对于魅惑和虚弱这种弱控，强控给了辰皇更多的击杀机会。可以这么说，鬼王一直是远程职业烈山青云（特别是青云）的好基友，最有爱的莫过于青云背着鬼王的痴情咒快速奔跑的景象。辰皇自然也不例外，特别是光形态辰皇，强力击杀大招完全弥补了鬼王聚灵的长CD，加上辰皇速度多变，也完全给了成为鬼王最佳搭档的理由。

以变克变：辰皇vs焚香

现在焚香的绳子加业火杀号称除了技能闪避无解的杀招，焚香的天敌应该就是辰皇了。焚香的技能点和天书点都完全不足，单挑基本依靠火典和绳子，实在打不过了，就变成原灵逃跑。

悲剧的是，辰皇完全可以复制焚香的五重技能，因此辰皇也拥有八荒火龙以及玉册，在没有组队优势的情况下，仅仅依靠技能点的火龙效果几乎没有差别，而一个玉册也完全解决了对于其他职业无解的锁魂。焚香打焚香或许吃力，但是辰皇对于自己的分身技能让焚香不知道应该锁谁，并且黑暗的诅咒的见缝插针简直就是焚香的克星——焚香仅仅依靠涅槃的无敌毕竟是杯水车薪，没有玉册的焚香很难逃离人为刀俎我为鱼肉的惨状。

毕竟焚香依靠的就是多变，例如



聚抗和元法解放还有灼烧，而在多变这点辰皇明显要比焚香做得更好。作为辅助，辰皇毕竟还是比不上佛焚香，但在队伍中的灵活程度上，辰皇明显要更胜一筹。焚香队友能够帮到辰皇的可能只有无敌时间，毕竟辰皇本身就可以有多种诅咒，不是很依赖火典和攻击随即附加的不利状态这种稍弱的祝福。

完克无解：辰皇vs怀光

目前来说，即使人族职业的技能有了明显改善，怀光依然是主流的PK职业。但每个职业都有自己心头的一颗朱砂痣——合欢的天敌是烈山，烈山天敌是怀光，怀光看见辰皇可以说被完克，这个天敌只有最给力，没有之一。

没有焚香的反隐法阵，辰皇想要找到怀光的本体甚于难于击杀带当受的怀光。但是怀光想要击杀辰皇，就有个十分要命的命门——怀光在飞剑状态是无法放影子以及隐身的，辰皇却可以不用飞剑CD的跃到空中，因此辰皇几乎就是获得了防守的先手，这是有反隐能力的焚香也无法做到的。

辰皇想要杀死无限隐身的怀光，却不依赖于看到怀光。首先不提辰皇也可以有短时间的一闪，暗形态辰皇的召唤兽可以直接无视隐身，且诅咒法阵是范围群攻，怀光没有了足通附加的技能闪避以及一击必爆祝福，光形态辰皇就利用强大群攻直接群死不解释。因此，相比于技能点不足的焚香，辰皇的群体诅咒却是好钢用在刀刃上，有效的防治怀光近身。

稍显无力：辰皇vs天华/天音

天音和天华作为人神两族的辅助职业，在面对辰皇的单挑方面双方均显无力。天华和天音天生的抗性较高，辰皇想要强控可能要依赖变身。但是变身之后辰皇自身击杀能力下降甚至不能移动，天音早就跑开，天华完全有时间自己开领域清掉。如果想要强行击杀，辰皇则不能依赖变身技能。面对天华可以使用白衣客（毕竟天华腿短众所周知），但是看到变身后天华必然选择镜子，天音也就易筋经跑开了。

虽然辰皇面对二者击杀稍显无力，保命却是绰绰有余，至少天音和天华必然是强控后击杀，暗形态的辰皇的解不利能力较强，而光形态的选择和两个奶妈硬碰硬，不是你死便是我被控，也是赌运气的成分居多。

在群战方面，可以说光形态的辰皇受到二辅助的协助更大。毕竟暗形态本身的诅咒技能已经很多了，合理运用下击杀任何一个职业都有可能。而光形态就不同了，作为远程群攻，必然需要强大的控场辅助，而天华和天音从来都是主控队不可或缺的职业，因此辰皇的加点路线决定着着两个职业辅助作用的大小。

控杀全能：群战中的辰皇

辰皇的技能树设定类似于焚香，作为神裔的最后的希望，辰皇必然是多元化路线。暗形态的远程单攻，抑或光形态的远程群攻，可玩性都很高。

不得不说，辰皇较之焚香，更有越级击杀的潜质。当然，辰皇的多种姿态只能成为一个铺垫，而不是越级击杀的基础。例如鬼道，是人族中姿态可以和辰皇相比的职业，现在看来，鬼道三姿态特色分明——鬼道姿态主群攻，魔魂姿态主单攻，蛊王姿态主诅咒——虽然三姿态现在通过灵气盾大大加强了生存能力，但是不得不说，三阵营鬼道的越级击杀不是建立在其三姿态上的。

暗形态辰皇之所以说具有越级击杀能力，是其各个姿态的特点较鬼道更为凸显——大幅的灵活的属性转移，让辰皇面对不同的对手的灵活性大大提高，特别是对于PK高手，这无异于是一个绝佳的契机。特别是魔辰皇，其加强的诅咒系技能，可以针对不同对手释放不同诅咒。面对合欢必然是双方buff转移，对焚香可以自身分身，看到九黎鬼王必然是加速然后瞬移强力击杀。烈山和鬼道这种速度较快的利用释放瞬发技能在对方体内种诅咒，青云可以分身他自身，利用分身分裂他的气血真气，甚至小招就可以秒掉其本体。

相对的，如果是技巧不佳的菜鸟，则不建议走魔辰皇这种本体也极为脆弱的路线，没有出色的保命技能和走位意识，一旦面临两个职业的围攻，即使装备上有优势，也难免双拳不敌四手的穷途末路了。

光形态辰皇的仙辰皇主群控和群体击杀。配合三天的强力控制，以及仙辰皇的附带强力负面状态的群攻技能，高细节的仙辰皇无异于一个人头收割机，完全可以重现当年150年代大红青云的清屏场景。也许三天的冷却稍显过长，但是别忘了仙辰皇必然要有辅助职业的配合——无论是天华的强媚领域，还是天音的抗性祝福和伤害法阵，以一敌百绝对不是梦想。当然，这建立在仙辰皇强大的细节上，特别是元婴的无视减免，绝对是不二的配备选择。

最后提到佛辰皇。佛阵营的特色均在于强大的自保能力，无论是群体解不利还是元神威能，意味着佛辰皇的强大自保能力之下，也许就要作为队友的辅助居多了。佛辰皇与其他坦克职业不同，鬼王和九黎即使再能抗，但是禁食不利的出现，让他们面对群殴也只能徒呼负负了。而佛辰皇的自保能力则恰恰相反，利用强大的强制伤害分担技能，周围人越多反而优势更甚，这给其他的外围游走击杀职业创造了无限机会。也许佛阵营的从来就不是单挑给力的存在，但是在团队中一个佛辰皇的优势要远远大于其他。

无中庸技能，每个技能都特色鲜明，这应该是辰皇的最大特点。如焚香一样，想要在有限的技能点下做到面面俱到那是不可能的——追二兔而不可得，每个玩家心中都有自己的辰皇，主控？强攻？不死？新职业辰皇都可以做到！无论是在PvP还是PvE中，辰皇绝对有着不输其他老牌职业的优势。根据自己的技能选择队友，每个辰皇固然有自己的弱点所在，但是在这个弱肉强食、激情四射的游戏中，辰皇绝对可以称之为神裔一脉最后的希望！P





完美世界

挑战《神鬼传奇》精灵祭坛惊喜不间断

每一次大幅度更新，都必将带来一个全新的挑战副本。副本有难度，但奖励极具诱惑。所谓重赏之下必有勇夫，副本难度的不断提升，也适应了如今角色战斗实力快速发展的大背景。坐骑系统强化的改进、神魂装备的问世、召唤兽12星座技能贩卖，这一切都在加速推动角色战斗力，质的提升，毋庸置疑。所以副本难度加强，也在情理之中。本次新出的副本为"精灵祭坛"，从每周仅有一次参与机会，也侧面证明了该副本奖励的丰厚，以及难度之大。此外"精灵祭坛"副本要求3人以上组队，并且天域等级在25级以上，也相应的提升了进入要求。那么接下来就请跟随笔者，一同去"精灵祭坛"逛一逛、看一看，顺便捞回一些好东西吧。

大奖很诱人

在精灵祭坛中，总共有三个Boss级怪物，前两个为实力中上等Boss，也就是火焰Boss和寒冰Boss，对付这两个Boss还是很轻松的，所以她们两个所爆出的奖励也比较大众化，探险者金币、探险者声望、宝石币、高级强化水晶、金币等等。但作为目前高等级副本来说，特别是每周只有一次挑战机会的副本，虽然奖励很大众化，但单位数量还是很多的。基本上每次爆出奖励物品，都是一次大爆啊！所以说这个副本真的是打宝好去处。

最终Boss精灵大法师特拉丽斯·古树实力着实了得，但所爆出的奖励也是丰厚的，除了大众化的Boss爆出物品外，古树Boss还有很大几率爆出"创世者之光"。"创世者之光"是本次更新后新出现的法器，三个"创世者之光"就可以合成法器"创世者之盾"。"创世者之盾"是一个典型的防御型法器，这个法器并没有提供太多的属性与附带Buff，只有一个特性，那就是绝对防御！当"创世者之盾"1级的时候，使用"创世者之盾"之后可获得5分钟内抵御3次攻击的效果，并且CD时间为30分钟。但将"创世者之盾"强化升级，抵御攻击的次数将增加，同时CD时间也将大大降低。



精灵祭坛 特拉丽斯·古树

"创世者之盾"的使用范围非常广泛，但目前来说主要还是应用在PK中。例如魔晶王座的第三阶段的战斗，在抢夺最终Boss时的PK大乱斗中，如果多名队员拥有"创世者之盾"法器，那么将大大提升PK时的战场生存率，从而为成功击杀最终Boss而奠定基础。但从"创世者之盾"获得的方式来看，由于每周只有一次参加该副本的机会，所以"创世者之盾"的搜集也具有相当大的难度。不过好在"创世者之盾"的材料"创世者之光"可摆摊收集，这倒也是多了一种获得途径吧。



精灵祭坛 绯尔丽斯·火焰

组队的要点

对于非常高端的玩家来说，本段内容并不太适用于你们。反而是普通玩家，装备、召唤兽相对普通大众化，那么在挑战精灵祭坛副本时，就要有相应的职业组队考虑。毕竟这个副本容不得闪失，大奖很诱人，战斗需胜利。

3人组队为底线，如果三人战斗实力超强，当然是以3人队伍去挑战该副本最妥当，毕竟人少的基础上，分赃就多哇！下面我们就一同来探讨下，3人组队的成员构成，以及6人组队如何分配战斗人员。

3人组队的话，要求所有战斗人员必须是能攻能守，纯DPS职业的组合难

以胜任这场战斗，并不是因为没有治疗而失去后勤保障，而是在各种Buff上，难以有良好的保障。3人组队建议的成员分配为：战士、刺客、召唤师；骑士、法师、刺客。这是目前笔者已经成功通关的两种职业搭配，下面就来根绝副本中的怪物组成形态，来详细说一说为何要如此组队。

战士：战士主要是因防御中上等，同时具有不错的近战攻击力。通过目前各种系统对作战属性的加强，战士整体攻防能力大大提升，所以在战斗时既可充当MT，也能作为DPS来使用。需要注意的战斗事项有，战士必须去抗怪，其中在这个副本里有很多远程攻击的小怪，战士要负责将其聚集在一起，群攻技能在此时就发挥了重要作用。此外，本次对激怒这个技能的调整，也让战士拥有了非常完美的反DeBuff能力。

刺客：刺客是主DPS，这点毋庸置疑。对于刺客来说，关键就是控制好输出。如果队伍内有牧师的话，还可以通过牧师来抵消怪物攻击，但是如果队伍中没有牧师，那么刺客的攻击就必须要控制在仇恨上限以下。此外刺客建议使用体质召唤兽，这样可以弥补防御上的不足，至少可用召唤兽来临时当肉盾。

骑士：对于骑士来说，特点就非常明显了，主要就是当肉盾，拉好仇恨。队伍中有骑士，战斗起来就较为轻松，其他职业可尽情的进行输出。此外本次针对骑士“正义守护”的等级提升，也让全队又进一步增强了防御，同时骑士本身的防御能力更加进化。

法师：全DPS职业，队伍中有法师的话，攻击速度将大大加强，同时也缓解了其他职业在攻击上的压力。特别是命运之门版本针对法师的一些技能进行了大幅度调整。元素之灵、魔法掌握全部开放到15级，大大增强法师的攻击力。而星盘技能元素护盾改为魔神护体后，更是让法师的战斗安全有了进一步保障。虽说魔神护体效果时间不能进行任何移动和攻击，但是累积效果却能恢复自身10%的MP与30%的HP。在PK阶段用处倒不是很大，但在PvE时却将成为法师们救命的技能！



精灵祭坛 埃斯丽斯·寒冰

召唤师：召唤师的各种战斗形态可以在精灵祭坛中得到很好的发挥，不同的战斗姿态用于小怪、精英、Boss战斗中，将对全队的攻防起到强效辅助作用。各种DeBuff的使用一定要恰到好处，特备是那些群DeBuff的使用，要看准时机！

牧师：针对牧师来说，没有太多的技巧可言了，掌握加血时机、合理配合攻击，就是牧师在精灵祭坛中的全部所作所为。

至于是3人组队，还是3人以上进行挑战，就全看你所在队伍的综合实力了。而且在攻击三个Boss的时候，将有评分系统来衡量全队的战斗近程。评分越高、奖励也就越好。而影响评分的最关键部分，就是战斗的用时。所以DPS职业在本次副本中，将得到更加突出的位置。目前最快速的6人组队为：战士、牧师、2法师、2刺客！纯攻队伍，异常强悍，而牧师的主要责任就是给战士、刺客加血，而法师则凭借自身吃药以及魔神护体来完成防御。总之，选择一个最适合自己的战斗队伍，获得最大限度的副本奖励，才是我们战斗的关键所在哦。

击杀要点以及流程详解

当组织好人员，整理好随身需要使用的各种物品后，出发精灵祭坛吧。进入精灵祭坛之后，首先面对的将会是精灵弓箭手等远程攻击怪物的阻拦，此时近战职业要进行围堵，最佳方法就是将它们全部集中在一起，如果不能集中也要拉住仇恨。进门时候的战斗基本上算是热身，一路前行就能看到第一道传送门。通过第一道传送门，开始正式进入副本的挑战！第一个Boss是精灵火焰，这个Boss的攻击特点击晕、持续伤害，但防御能力相对较弱，集中全部火力迅速将其杀掉！杀死火焰Boss之后将在路上遇到一个许愿池，点击之后会有惊喜哦！在来到第二道传送门之前，路途中会有各种陷阱，其中冰柱很让人恼火，它不具备攻击性，但是会产生一个降低移动速度的DeBuff，而且是大幅度降低移动速度，将严重影响我们的通关时间。所以集合所有攻击力量，迅速将其摧毁。

过了第二道传送门之后，将遇到第二个Boss寒冰。与火焰相比，寒冰更强大的实力展现在DeBuff的操控，冰冻、减速等等，这些都严重拖延了我们的战斗时间。所以集合一切力量快速攻击。此时召唤兽的一些技能可用于辅助作战，特别是星座技能！效果，谁用谁知道。杀死寒冰之后，进入第三道传送门，在击杀最终Boss之前，还会有一些小怪前来阻拦，而此时这些小怪的作战能力也大大提升。来到副本的最后，就要面对最终Boss特拉丽斯·古树。对于这个Boss的打法并没有太多技巧可言，主要就是以压倒性的攻击，来获取战斗的胜利。在攻击力、DeBuff上，古树要比火焰、寒冰强悍许多，所以要想快速击杀古树，就必须调用各职业、各召唤兽的所有战斗技能。

精灵祭坛副本讲究的就是效率，而最终奖励也是速度决定了一切！所以说要想体验最激烈的PvE战斗，那么精灵祭坛副本绝对是当下的首选。看着那“创世者之盾”的超蛮横效果，拿出你最强悍的战斗力，去挑战精灵祭坛吧。



守护精灵祭坛的能量结晶

汇众教育 三个月成就高薪名企，“专家+实训”打造精英
汇众聚成·网络营销定向委培就业班



21世纪，人类进入了以计算机为基础的网络经济时代。中国互联网络信息中心（CNNIC）发布的报告显示，截至2012年6月，我国网民数量达到5.38亿，是15年前的867倍。IPv6地址数大幅增长，进入全球排名三甲。我国正快速步入网络时代。

网络营销是一种适应网络技术发展与信息网络时代变革的新型营销方式，它改变了传统的营销理念，将成为21世纪企业营销的主流。与传统营销相比，显现出更为广泛性、实时性、经济性、交互性等特性。

汇众聚成网络营销就业班就是这一趋势下应运而生的产物。作为国内动漫游戏制作培训的领先机构——汇众益智集团的子公司，汇众聚成旗下聚集了一批资深网络营销、搜索引擎优化专家，并致力于培养这一领域内的专业型人才。

一、如何选择正确的行业，拥有广阔前景？

“男怕入错行，女怕嫁错郎”，有的人毕业时没有明确的职业规划，随便找一份工作就以为可以积累经验；有的人毕业数年还没想清楚自己最适合做什么职业；还有的人如愿进入大型企业，却一连几年没有升迁的机会……总想好好选定一个有前途的行业，沉下来好好做上几年，可是不知从何开始？什么行业在未来能有好的发展？什么职业可以拿高薪？人生到处都是十字路口，一旦选择错了，就会浪费好几年光阴。

如果你还在为找工作而纠结，如果你希望得到转型和自我提升，如果你不满于现状、怀抱更远大的梦想，那么，网络营销领域是你的不二选择。众所周知，网络营销是一种成本低、效果好的新型营销方式，因此深得企业的青睐和欢迎。而专业人才的严重稀缺，使得薪资节节攀升，普通的网络推广人员即可达到3000元，营销总监则是15万~80万/年不等，并且薪资标准每年还在以30%的速度在增长。比起文凭，现在的企业更注重人才所具备的实力，在网络营销这个潜力巨大而人才紧缺的行业，选择汇众聚成，你将成为千金难求的人才。

二、名企就业的培训，业内教育的先导

汇众聚成网络营销定向委培就业班培训课程体系共280课时，其中理论学习三个月、企业带薪实习三个月。课程体系包含营销型网络平台策划、营销型专题页制作、搜索引擎优化（SEO）、网络广告投放策略、搜索引擎营销（SEM）、在线咨询流程及技巧等内容，以企业真实项目进行网络整合营销实战演练，达到职业核心职能。同时，安排每一位学员进入知名企业进行为期三个月的带薪实习。

名师指导+项目实战+带薪实习，将会给你前所未有的就业保障。位于北京三义庙的汇众聚成校区，有着雅致而幽静的学习环境、浓厚的学习氛围和来自大型企业的网络营销专家级讲师。8年来，汇众教育培养了数万名杰出的动漫游戏专业人才，在其产学研一体的办学基础上，网络营销课程将会给莘莘学子带来前所未有的“头脑风暴”，精心研发的课程和能力卓越的名师，强强联合，带着学员走上精英之路！

三、坚定信念，完成成功蜕变

“没有学不会的学生，只有教不好的老师”是校区奉行的理念，汇众聚成的培养目标不是确保每个学员成功就业，而是每个学员都能在名企高薪成功就业，成为自己理想中的人才。因此，我们的教师都付出了自己最大的努力，确保学员学以致用，学有所用！

正如汇众聚成网络营销就业班的明星学员田芳所说：“机会从来只青睐于有准备的人。”短短三个月，让学员从人才市场上平庸的一员变为各大名企青睐的专业性人才，从自卑到满怀自信，拿到一份以前不敢想的薪酬。网络营销是一个创造奇迹的行业，而我们要做的，是培养出创造奇迹的人！

网址：www.86a.cn

汇众聚成网络营销学院招生办公室







头牌新闻

全球电竞格斗冠军邀请赛举办，中国选手获《斩魂》总决赛冠军

■本刊记者 suki

2012年9月6日，全球电竞格斗冠军邀请赛暨网易《斩魂》上市发布会于北京中国电子竞技中心举行，中国选手小孩经过4轮苦战，以总比分3:1力挫韩国选手Poongko，夺得电竞史上首个东方横版格斗赛事总冠军头衔。日本选手MOV、美国选手Mike Ross分获三、四名。



《斩魂》全球总决赛，左起红衣选手为冠军中国小孩、季军日本MOV、亚军韩国Poongko、第四名美国Mike Ross

央视著名足球解说员段暄主持总决赛现场，《斩魂》亦获得中国电子竞技中心、国家体育总局授权ECL电竞联赛双重认证，成为国内首款获得国家认证的横版格斗网游。

随后举办的《斩魂》上市发布会上，网易CEO丁磊亦身着《斩魂》T恤，以VCR形式宣布9月13日斩魂不删档开放测试。丁磊表示，《斩魂》在设计初期曾邀请数千名横版玩家提供建议，在3D打击感、群体玩法、服务器方面均按照横版玩家喜好进行专项优化调整。

发布会上，网易京东宣布联手开启千万级的战略合作，京东将提供千万元现金券赠与9月13日起进入《斩魂》不删档开放内测玩家，符合条件的玩家可100%获得京东购物券。另外游戏中将随机抽取限量幸运玩家，送出最高价值1万元的京东购物现金券。

晶合热点

ACE DotA电视职业联赛收官 iG夺冠成就三冠王



2012年9月12日，历时4个月的ACE DotA电视职业联赛落下帷幕。决赛中，iG战队经过两场苦战战胜LGD战队夺得冠军，这是继G联赛、西雅图DOTA2国际邀请赛后，iG战队再次夺冠。随后比赛合作方AMD大中华区市场营销部全球副总裁吴女士表示ACE联赛所表现出的热情让人钦佩，希望与ACE联赛能够继续合作。本届ACE DotA电视职业联赛第一赛季通过电视、网络、手机等平台进行全程同步直播，从5月28日开始经历常规赛、季后赛直到9月14日结束，联赛有ACE电子竞技俱乐部联盟成员iG、WE、LGD等十家中国顶级电子竞技职业俱乐部率领全国最顶尖的50名职业电子竞技选手参加。

联想终结者B赞助《魔兽世界》专场游戏音乐会在京举行

2012年9月8日，今年全球唯一一场《魔兽世界》官方音乐会Video Games Live在北京盛大开幕，兽人的战鼓、精灵的夜曲、德莱尼人的乡谣依次回荡在万事达中心上空，熟悉



著名魔兽作家有时右逝现场互动环节为幸运观众抽出大奖联想B545

的旋律引发全场近万名《魔兽世界》玩家的追忆与共鸣。作为音乐会首席赞助商，联想在现场带来了联想一体台式机终结者B，让玩家亲身体验。 联想终结者B5系列搭载了全新的AMD和Intel的平台新品。可为包括《魔兽世界》在内的任何大型3D游戏提供画面渲染，不闪式FPR 3D技术、PC/TV画中画功能让玩家畅享魔兽游戏内外的乐趣。

NEOWIZ起诉CF开发商Smile Gate

韩国NEOWIZ GAMES公司宣布，已向首尔中央地方法院起诉《穿越火线》的开发商Smile Gate，要求其禁止运营《穿越火线》。诉状中，NEOWIZ GAMES公司还要求禁止Smile Gate公司未经NEOWIZ GAMES的同意，擅自修改或使用《穿越火线》及相关软件。Smile Gate公司则表示，NEOWIZ GAMES公司所主张的共同开发权并没有相关依据，当年的签约书上也没有相关规定。公司将接到相关诉状后进行具体回应。

云游戏大会召开



美国时间2012年9月11日，云游戏大会(Cloud Gaming)在美国旧金山举行，本次大会吸引了众多游戏厂商和硬件厂商如EA、动视、育碧、英特尔、英伟达等，云联科技作为唯一中国云游戏厂商代表，受邀出席了本次会议。与会者们对云游戏的规则以及它将前进的方向展开讨论。就目前看来，云游戏似乎正处于一片混乱之中。演讲者们各自对云游戏都有多种不同的定义，对云游戏的规则以及它的未来甚至是它的组成部分都存在着许多分歧。唯一一项获得大部分人同意的观点就是：云游戏是一个重要范畴，并且正在变得越来越重要。

微软伦敦新设游戏工作室



据国外媒体最新报道称，微软将在英国伦敦成立一个全新的游戏工作室，并专注于Win8平板的娱乐游戏内容的开发。此间工作室是微软旗下第四家游戏工作室，将由前Rare生产总监Lee Schuneman领导。微软在互动娱乐平台上的野心远不止仅仅整合一个Xbox Live那么简单，微软称这些Xbox 360游戏将可直接于Windows 8平板上运行。这个新游戏工作室目前正处招人阶段，大概年底才会开始正式营运。

任天堂公布Wii U上市时间

任天堂的新一代游戏主机Wii U正式确定将于2012年11月18日在北美上市，标配版售价299美元，高配版售价349美元。相比任天堂的上一代主机Wii的首发价250美元还是有所提高。分析师Michael Pachter认为，任天堂目前的定价策略是建立在核心玩家群的基础上，可能最快到明年年底，Wii U就将迎来首次降价。

晶合新作

“为爱痴狂 侠侣无双”
——《神雕侠侣》火热开测

2012年9月13日，完美世界首款2D回合动作网游——《神雕侠侣》北京4D公测发布会于锐创国际艺术中心隆重召开。上百名玩家、多家媒体齐聚一堂，完美世界副总裁王雨云女士亲临现场并公布《神雕侠侣》于2012年9月20日公测。当天，《神雕侠侣》的新版官网也同时上线。



《神雕侠侣》是完美世界旗下的首款2D回合动作网游，由金庸同名武侠小说《神雕侠侣》授权改编。游戏使用完美自研的Valhalla引擎制作游戏，首次推出“动作回合”新概念，从画面、特效、战斗打击感与爽快度以及首创自由轻功等众多玩法，突破传统回合制网游发展瓶颈。凭借“画面”“轻功”“宠物”“战斗”以及“自调节经济系统”这五大方面革命，满足不同用户对游戏各个方面的需求。

《魔兽世界》新资料片“熊猫人之谜”上市



《魔兽世界》最新资料片“熊猫人之谜”于2012年9月24日在全球各地同步上市。美国、法国、德国、意大利、俄罗斯、西班牙、瑞典、英国、巴西、墨西哥、智利、中国台湾地区都在当地举行盛大的首发庆典，开发团队的成员们也奔赴各地进行现场签售。国服“熊猫人之谜”也于10月2日上线，与全球处于同一个维护周期内，这使得“魔兽”在中国真正实现了全球同步发行。此外，国内玩家还首次迎来专为中国市场发售的《熊猫人之谜》中国特别纪念版。该特别版本售价人民币486元，收录有幕后访谈DVD和蓝光双碟、游戏音乐CD、208页的官方设定图书、飞行坐骑和宠物宝贝、主题鼠标垫等精美周边。

手机游戏《聊斋》正式封测



2012年9月6号，云狐游戏旗下新手机游戏《聊斋》正式封测。《聊斋》是云狐游戏2012年推出的横版动作RPG，游戏自动卷轴的横版战斗模式，上百种的剑灵镶嵌，近千道关卡设置，感人的人鬼爱情，都是吸引玩家的风格特色。

晶合快评

原教旨主义有意义，但不是出路

■晶合实验室 海参崴渔夫

原教旨主义是个中性词，原本适用于宗教领域，但是呢……当然啦……这里我们喝茶嗑瓜子，只聊文艺。

前段时间耐心陪伴一位惹不得的影视批评专业硕士看老电影，从《城市之光》到《十字街头》，从《德意志零年》到《乌鸦与麻雀》，起初不情不愿的我，到后来为它们的感染力而惊讶。再联系以前看过的费雯丽版《飘》和黑泽明在上世纪50年代拍的一系列片子，我不得不承认：在我的祖父还是个牙口倍儿棒的小伙子时，电影的主要技法就已经相当成熟了。

何谓成熟呢？就是在内核上已经经得起推敲，后来者无法轻易全面超越。

在《七武士》之后，电影工业又发展了近60年，这么长的时间里，资本规模滚雪球似地激增，摄制技术突飞猛进，每隔几年都会出一部经典之作。只是就目前来看，之前提到的那些片子还是不可替代的，尤其是看到国内某大腕导演，如今连基本的叙事逻辑和感情节奏都让我憋得慌，我就特想拍他一下：C导，您就先别忙着为传播正能量改剧本了，您能把郑君里、谢晋以及你爹的基本功学学好吗？尤其是剧本你就别瞎搀和了，历史证明剧本上你参与得越少作品越成功。



距离极真黑带永远差六段的海参崴渔夫

相比起百年电影，电子游戏业的历史要短得多，加入“国内”和“PC”这俩筛选限定词之后，一下子就只能拉开一代人的差距了，但是这毫不妨碍原教旨主义的产生。最近黑岛要复活，《博德之门》要出增强版，这信号一下子电到不少青壮年的G点，但少年们大多是“那是什么能吃吗”的态度。

原教旨能复兴RPG吗？这话题好复杂，本身都可能是个伪命题。我没玩过《博德之门》，只玩过《辐射2》——不过是在2009年。从资历上看我可能够不上“原教旨主义”的格，但认真地做个评价的话，我不得不承认《辐射2》在很多方面所达到的极致。

我知道有很多老玩家像九斤老太一样絮絮叨叨再掺杂原教旨主义经常伴生的优越感，把少年们恶心坏了，但这也不能怪他们，无论是文字量还是自由度，以及情节的叙事节奏，三代都比不上二代。《辐射》和“老滚”系列各有特点，前者不宜采用走马观花故事集的叙事方式，因为末世题材下的场景设计限制颇大。

关于“感觉游戏越来越不好玩儿了”，有时候变化的是你自己。“当艺术因过分的精致和晦涩而最终死亡，对宇宙终极美的追求便成为文明存在的惟一寄托”，文明尚且有这样一个过程，脑部未受重击的个人就不要奢求能多次初恋了。

当然，如何满足人民群众日益增长的文化需求，本就是每个文化从业者的本职工作。经常怀旧，有时候并不是因为你老了，而是资本倾向问题。包括刘震云、冯小宁以及文隽等老家伙都在不同场合表达过同一个意思：一部投资一个亿的影视剧，光演员片酬就用掉六七千万，如果布景道具特效等方面的制作再讲究点，编剧就连肉渣都吃不上了。

水涨未必船尽高，游戏产业也存在类似的情况，这些年来游戏在硬盘里膨胀最明显的是Data文件夹中Texture之类的文件，主导游戏制作过程的也未必是最优秀的艺术家。

资本只有逐利本能，没有文艺义务。

从这个方面看，寄托着那个时代吉光片羽的原教旨主义，确实有其意义。

回忆即使没让事实变形，岁月也往往会给历史染色，对于有爱的文艺爱好者而言，一个突出的优点就足以在心底萌芽，并在数年后撑开并占满回望的视野。

为什么我会在2009年玩《辐射2》？因为那个夏天我在小姨的药店里帮忙，每天忙时忙死，闲时发慌，擅离岗位是不行的，除了那台奔腾旧电脑我没其他更好的选择。我渐渐习惯了《辐射2》非主流战棋的战斗方式，甚至开始欣赏起上世纪肝脑涂地的画面。如果不是不敢触怒那位硕士生，我自己也基本不可能有耐心坐几个小时看那些黑白老电影，并产生渐入佳境的快感。

只是因为一些客观或主观的原因，我忍受住了它们的一些不足，迈过那道斑驳的高门槛，然后尝到了坚果中的美味，而这不具有普遍意义。

历史总是在发展前进吗？从具体的样本案例上来看，倒退的现象绝不少见，但我今天写这些文字时，终究是按键盘而不是用毛笔和环首削刀。原教旨主义不是出路，过去的游戏节奏不可能生搬到今天的战斗系统上来，我们的生活方式尚且已经回不去了，何况是娱乐形态。

最后，原教旨主义虽然中性，但引发的口水也太拖效率了，今天你修正，明天他教条，这种争论除了让我写一篇晶合快评出来，还做不做新电影新游戏啦？P

漫画作者：suns

黑色的岛屿和金色的王冠

——黑岛与《博德之门》的那些事儿

■天津 半神巫妖

黑色的轮廓浮现

八月末的天气依然浮躁，空气中荡漾着沉闷的水分子与灰尘颗粒，游戏界也仿佛沾染了这种暑气，各种新闻中规中矩得让人想狠狠抖落这贴满一身的热与俗。

就在这秋老虎正在发威、我被包围在一堆诸如“GTA5又放出一张截图附加上千字分析”这样如同嚼蜡的新闻中时，一个冷酷如黑色冰山一样的新闻从热腾腾的水蒸汽中闪现了出来，给这个了无情趣的游戏世界带来了这个夏天最后一丝惊艳的冷酷。

那个生于1996年，卒于2003年的黑岛工作室域名重启、几近复活了。

就像我刚刚重温过的《魔戒》电影那句著名的自创台词——“历史成为传说，传说变成了神话”一样，黑岛是游戏世界历史中早早蜕变成神话的那一批亡者中最出名的一位。这份名单里还包括了西木和牛蛙等，这些已逝亡者除了变成神话，其实更多地是变成了某些“高阶玩家”炫耀的谈资。

但是现在，在镌刻着斑斑锈迹墓碑前的坟包里，竟然伸出了一只黑色的干枯臂骨。而更为惊奇的是，施放“亡者复生”法术的，竟然就是当年的杀“人”凶手——Interplay。



黑岛复活

与此同时，一部经常被错划到黑岛名下的经典角色扮演游戏《博德之门》终于宣布了其加强版的发售日期——9月 18日。

就好像上帝开的一个黑色玩笑一样，死去已久的黑岛和《博德之门》联手为我们在喧嚣浮躁的2012“世界末日年”上演了一出老式RPG的“复活秀”，只是不知为何屏幕上那黑色的背景和金色的招牌透出的却是一股苦涩。

黑色的风格沉淀

如果说起西木（Westwood），大家也许现在只记得《命令与征服》了——即使更资深的玩家会想起《NOX》这部当初在创意上不输于《暗黑破坏神》的ARPG。但是实际上西木涉猎的游戏范围很广泛，从《大地传说》《凯兰迪亚传奇》再到《银翼杀手》，西木涉及了从角色扮演到即时战略、冒险等等完全不同的游戏领域并且精品不断。




同样被怀念的西木也只留下了一小段正统《命令与征服3》的视频



开发了《无冬之夜2》的黑曜石现在被认为是黑岛真正的传人

而黑岛则完全不一样，他们专注RPG近十年堪称“Your RPG Expert”，为我们留下了包括《辐射》《异域镇魂曲》《冰风谷》等难以忘怀的游戏品牌，甚至很多玩家过于“虔诚”地将《博德之门》这部BioWare的成名作也算到了黑岛头上，仿佛不这样做不得以彰显黑岛“RPG之王”的江湖地位。

但是严格来说，黑岛自己开发的游戏名单短得有些“可怜”：只有《辐射2》《异域镇魂曲》《冰风谷》全系列以及《博德之门——黑暗联盟》是黑岛开发的作品。《博德之门》1、2代以及《狮心王》则是黑岛发行的作品。

可是在这个世界上，有时候越是这样“偏科”得厉害的角色越容易成为经典。就好像足球场上的里克尔梅，当他把传球这一项修炼到极致的时候，即使速度比门将还慢也照样会成为大师级的人物。

在那些黑岛粉丝眼里，黑岛的作品确实不多，但是就那么一两部无法超越就足够了。而在这一点上，他们说得真的一点也没错。

抛开《冰风谷》这样的双B合作时期对《博德之门》引擎的再利用之作，黑岛自己的孩子其实只有两个，那就是《辐射2》和《异域镇魂曲》。就好像大部分玩家将《博德之门》算在了黑岛头上一样，《辐射》其实也并不是黑岛的作品而是Interplay的。其实《辐射》这部开创品牌之作更应该被记在Tim Cain这位IGN评选的100位最伟大游戏制作人之一的大师身上。而Tim Cain则在1998年就离开了Interplay组建Trokia工作室。当然他在临走前还是为《辐射2》撰写了Den地区的剧本。

黑岛的两个亲生孩子《辐射2》和《异域镇魂曲》其实已经足够了，因为它们恰好诠释了角色扮演游戏最重要的两个方面——剧情与游戏性是如何做到极致的。

角色扮演游戏不同于射击和动作，一个有深度的剧情和世界观塑造是必不可少的，在这一点上黑岛交出了《异域镇魂曲》这份答卷。游戏就像一部深邃的哲学层面小说一样无法超越，其中的内涵多到目不暇接，甚至路边一个NPC讲述的一个故事都是那么的发人深省。

而角色扮演游戏的游戏性，则体现在了《辐射2》上，如何将一个开放的世界做得环环相扣并且充满了黑色幽默，黑岛同样为游戏界树立了一座难以超越的丰碑。



《博德之门2》的内涵其实很深


崔斯特这位奇幻小说中的英雄出现在了《博德之门》游戏中

由此可见，如果说黑岛有什么风格的话，那么可以归纳为细节丰富的游戏世界搭配深刻的主题。但是这几个字其实非常无力，根本不足以形容黑岛那处处可见的独具匠心和天才般的游戏设计，就如同那黑色的岛屿在海面上若隐若现一样，这种游戏风格可以模仿，但是却难以企及。

黑色的岛屿不见

就在八月末的时候，细心的玩家和媒体突然发现，Interplay“悄悄”开启了黑岛的主页并且“低调”宣布黑岛的即将归来。我们是不是该为这个消息喝彩呢？那座神秘的黑色岛屿真的又出现在了浮躁的海洋表面了吗？

其实无论是角色扮演爱好者还是黑岛爱好者都不应该高兴得太早了，从这个还处于“僵尸”状态的黑岛Facebook主页上打出的游戏封面就能看出一些端倪——《博德之门——黑暗联盟》。是的，黑岛赖以成名的《辐射》版权依然归到了Bethesda名下，而当年发行过的《博德之门》品牌也在Atari手中：黑岛自己的品牌所剩无几了。

那些当年在黑岛被解散时恨得咬牙切齿的玩家无非是对两个项目耿耿于怀，那就是已经初见端倪的“杰弗逊”同“范布

伦”计划。这两个黑岛内部代号的游戏其实就是《博德之门3》以及《辐射3》。

看到《博德之门》“后继无人”以及《辐射》风格大变的玩家时不时还会拿出当年这两个计划的概念图出来YY一下，并且摇头晃脑地嘬嘬牙花道：“要是黑岛还在……”。

但是现在黑岛也许真的要“还在”了，这两个项目却已然“不在”。

就让我们大胆的揣测一下，黑岛在未来有什么路可以走。

首先，黑岛想购买回《辐射》的版权在现在看来是不大可能了：Bethesda通过《辐射3》以及《辐射——新维加斯》已经把《辐射》打造成了同自己名下《上古卷轴》齐名的三A级别角色扮演游戏，当年400多万美元买到的《辐射》品牌已经为Bethesda赚了4亿美元都不止——这一点上可以再次看出Interplay做生意方面的无能。《辐射》这个游戏品牌在角色扮演领域的地位是毋庸质疑的，黑岛的“非正常死亡”又让这个本来很有前途的游戏系列突然终止了，玩家心中对《辐射》续作的热切盼望同样是与日俱增。

其次，Bethesda通过《上古卷轴》3、4代让自己高自由度的游戏风格深入人心，但是《上古卷轴》是一款魔法时代的奇幻游戏，Bethesda急需一款热兵器的科幻游戏作为补充，《辐射》从游戏背景和设定上完全不影响《上古卷轴》的销售并且还是一款珠联璧合的弥补之作。

最后，《辐射》1、2代本来就具有高自由度的沙盘游戏的雏形，做成《上古卷轴》式的大沙盘玩家也不会觉得风格有很大变化。

但是，即使想到了这么多、这么全，Bethesda还是没有料到那些骨灰级别的老玩家对《辐射3》变成了第一人称会是如此的反感。这种反感虽然没有耽误他们赚了3亿美金，但是对于一向清高自傲的Bethesda来说仍旧不愿落下一丁点坏评价。因此Bethesda再次为我们显露了一手商业上的高超技巧——聘请黑曜石做一款外传性质的《辐射——新维加斯》。

这个举动几乎堪称游戏商业运作史上的经典手笔，首先黑曜石是大部分黑岛遗老的聚集地，包括克里斯阿瓦隆在内的核心成员几乎就是当年准备做“范布伦”计划的那一批人。这一批人同时也高调宣布将把黑岛还没做完的“正统”《辐射3》的很多元素加入到《辐射——新维加斯》中。

这样一来，《辐射——新维加斯》就成为了骨灰玩家心中的“正统”《辐射》作品了，而他们也顺理成章的接受了第一人称这个视角——黑曜石不也用了第一人称视角了么？

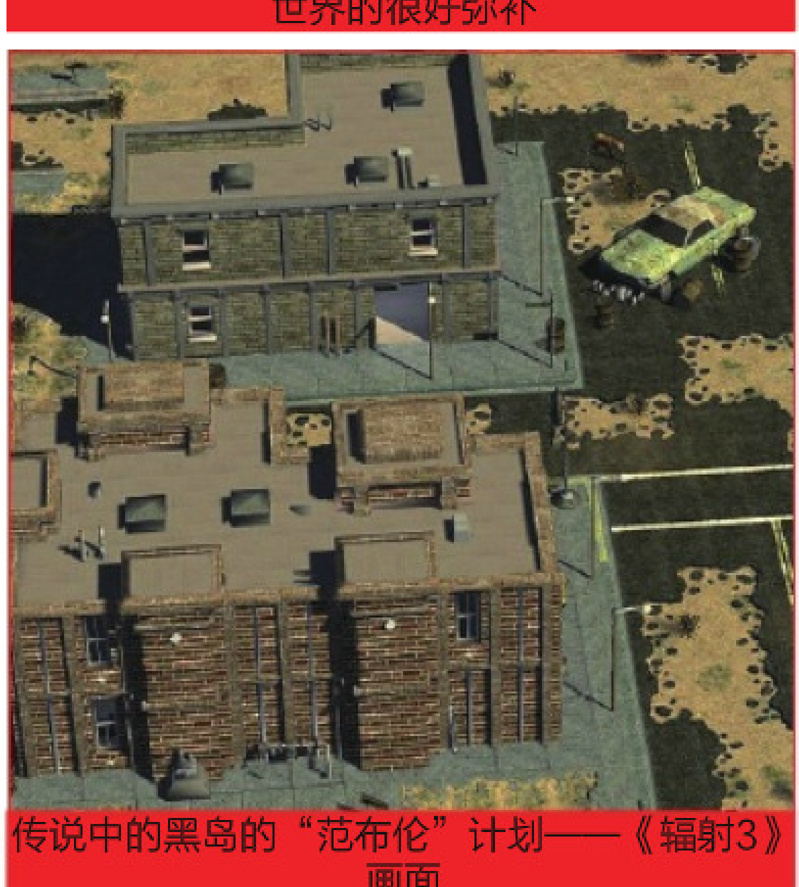

玩家自制《辐射3》游戏模型——Bethesda的《辐射》开始深入人心了

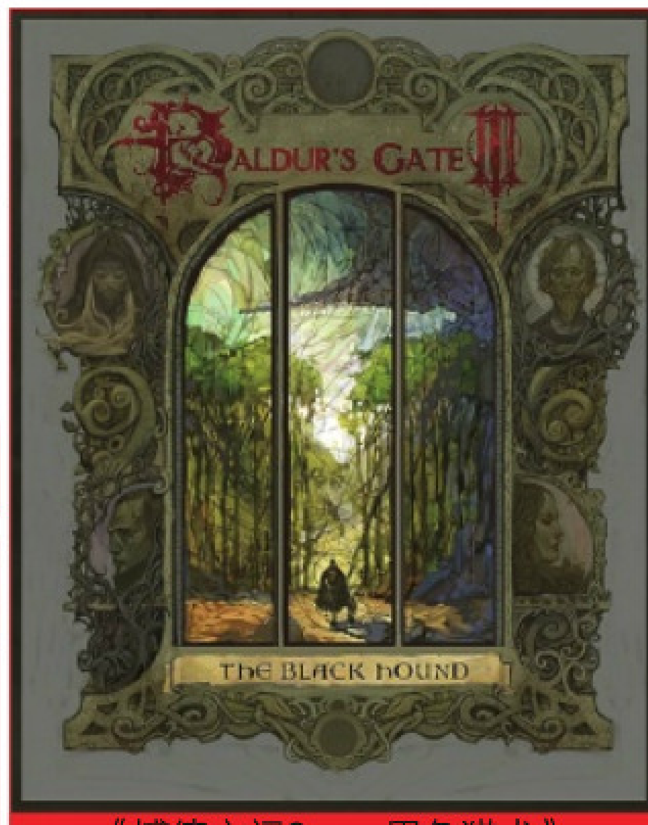

《辐射2》虽然是2D游戏，但很多画面为后来3D的《辐射3》提供了素材

而我们如果“厚黑”一些看，《辐射——新维加斯》虽然为我们展示了教科书级别的故事线设计，但是在整体游戏场景以及游戏体验上其实并不如Bethesda的《辐射3》。因此一个“邪恶”的种子就这样被Bethesda种在了骨灰玩家甚至大部分玩家心中：让黑岛的遗老们来做《辐射》不也不比Bethesda强么？

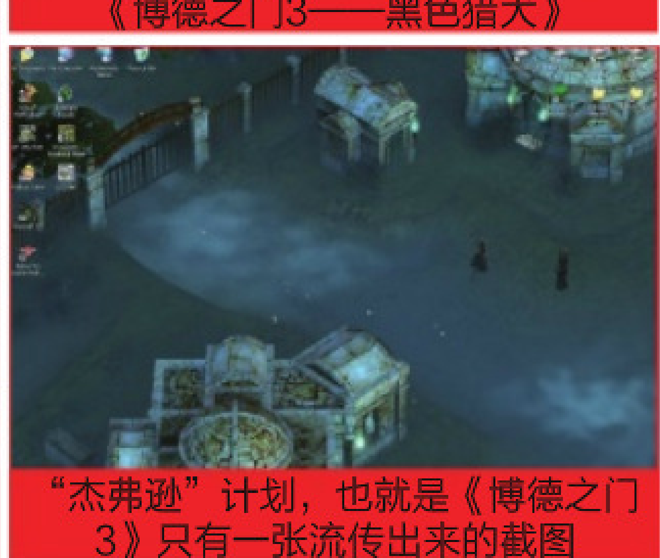
面对这样精明、强大的对手，复活后的黑岛几乎毫无可能再承担任何同《辐射》有关的作品开发——黑曜石受


《辐射》世界的荒凉是《上古卷轴》绚丽奇幻世界的很好弥补


传说中的黑岛的“范布伦”计划——《辐射3》画面



《博德之门3——黑色猎犬》


“杰弗逊”计划，也就是《博德之门3》只有一张流传出来的截图


骨灰玩家对《辐射3》过于强调战斗和第一人称视角很不满意

聘开发《辐射——新维加斯》基本就是一个Bethesda为自己的《辐射》作品“证实血统”的商业举动，他们怎么能让游戏真正的主人黑岛来开发一款同自己风格可能大相径庭的作品呢？

再看“杰弗逊”计划——《博德之门3》，这款当年被取消的只有一两张截图的、可能被定名为《博德之门3——黑色猎犬》的游戏在黑岛解散时制作程度还很低并且受期待程度也不如《辐射3》高。原因其实很简单，那就是《博德之门》系列本来就不是黑岛的作品而是BioWare的，BioWare不愿意开发续作而黑岛想接手而已，当时的玩家就有一种黑岛可能会把《博德之门3》做成《冰风谷》的想法。

但是无论如何，《博德之门》如果有续作还是会有很多玩家开心不已的，这一点从画面、引擎毫无变化的《博德之门加强版》所取得的巨大关注可以看出来——即使是2D画面、只增加了几十分钟新剧情几个新队友的《博德之门》都有玩家愿意掏钱买。

那么黑岛是否可能接手《博德之门》真正续作的开发权呢？首先Atari这一关就必须要过，手握这个白金品牌并且“不差钱”的Atari基本不会轻易把这个牌子卖出去。其次就是《龙与地下城》规则的问题，黑岛还必须重新购买这个规则的使用权，这对于一向缺钱的Interplay来说是一笔很大的开销。

但是相对于《辐射》续作，黑岛来做《博德之门》的续作可能性还是要稍大一些，如果想一举翻身，黑岛需要一部这样可以获得巨大关注的作品。考虑到Atari不会出卖太多《博德之门》的利益，因此黑岛顶多会像黑曜石受聘开发《辐射——新维加斯》一样受聘开发一部外传性质的《博德之门》，这已经是最乐观的估计了……

因此，留给黑岛真正的选择已然不多——《冰风谷》同样有着《龙与地下城》规则的权限问题，Interplay不大可能游戏未作先付一大笔款。那么最终选择几乎全部指向了那部骨灰玩家心中真正的经典——《异域镇魂曲》了。

黑岛真的会通过开发一部《异域镇魂曲》续作来宣布重返通过Bethesda和BioWare这几年的努力而地位不断升高的角色扮演舞台么？

这款不涉及权限和品牌问题的游戏似乎是唯一的选择，但是也同样是最艰难的选择。《异域镇魂曲》当年的曲高和寡至今仍旧历历在目，一百个玩家中有几个甚至十几个人会赞叹一下这部游戏太过深刻，其中还有一半人觉得还不如做成小说（言外之意就是游戏性不足）。那么开发一款《异域镇魂曲2》又当如何？向当今快餐游戏文化妥协？把一款哲学大作做成快节奏的战斗角色扮演游戏？还是保留当年的风格最后又落得一个业内高度评价但是销量还不如只卖了一百多万份的《龙腾世纪2》？

黑岛要走的路，真的还很长，但是最可怕的事实往往是还没有开始走就发现几乎无路可走……

黑色的希望永存

也许大部分理智的玩家会把这次黑岛“诈尸”看作是Interplay想要用“死人”赚钱的商业行为，但是无论那座黑色的岛屿是否屹立在那里，它的精神早已遍布整个游戏界。

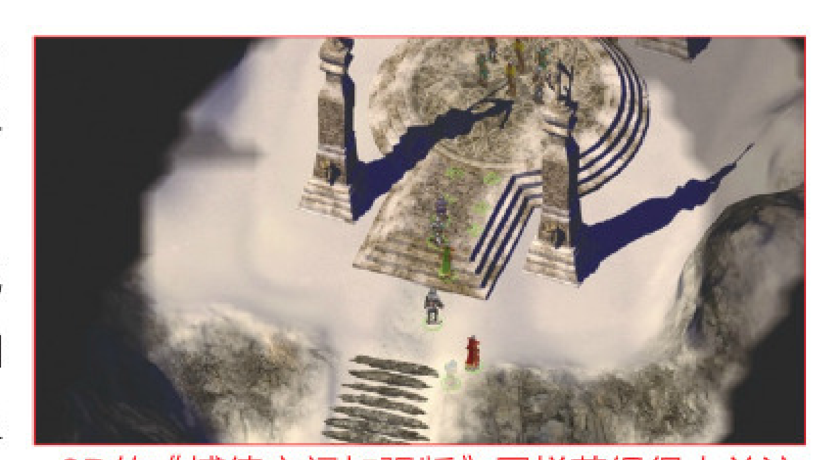
当年的布莱恩法戈已经通过Kickstarter募捐到了几百万美元来制作《废土2》——这款真正具有黑岛以及传统RPG精神的游戏续作，截至截稿已经有了截图和视频放出。克里斯阿瓦隆这位剧本奇才则在黑曜石继续挥洒自己的天分。博雅斯基这位黑岛时代的《辐射》美术总监、避难所小子形象创造者现在是《暗黑破坏神3》的首席世界设计师……

黑色的希望，永存……

金色的王冠重现

在几个月前，名不见经传的Beamdog宣布其门下的Overhaul Games经过同Atari、海岸巫师（《龙与地下城》规则版权拥有者）甚至BioWare的长期协商后终于获得了“开发”《博德之门》1、2代加强版的权限。

在老式角色扮演游戏爱好者眼里，这个消息意义重大，虽然这些意义大多是自己强加上去的。比如这代表了“老式RPG的复兴”，确实，在《废土2》《博德之门加强版》等项目上马后，经典的欧美RPG粉丝确实有底气这样说。但实际上呢？《废土2》只不过是一个半民间项目，而《博德之门加强版》则更多的像是某些人想在iPad平台上分一杯羹。


2D的《博德之门加强版》同样获得很大关注

我们更多看到的，是欧美角色扮演游戏越来越向主机妥协，经典的元素在不断减少并且动作成分大大增加。

Overhaul Games一直宣称《博德之门3》才是自己的目标，前提是《博德之门加强版》销量很好。在我看来，这句话简直是一种用《博德之门3》“要挟”玩家购买加强版。退一步说，即使有《博德之门3》的计划，这么大的重启项目也不会交给这个初出茅庐的工作室，Atari可不是Interplay，怎会将肥肉拱手让人？


一开始宣布加强版时很多玩家都看好iPad版

但是无论如何，《博德之门》在沉寂了10年之后终于回到了熟悉又陌生的舞台。

这10年里发生了太多的事情，比如《上古卷轴》系列的崛起以及BioWare的蜕变。巧合的是，今年正好也是《上古卷轴3——晨风》发售10周年，这部《晨风》正式宣告了Bethesda的异军突起和飞速发展的开始，到了今天的《上古卷轴5——天

际》，这10年里Bethesda用三部《上古卷轴》以及两部《辐射》（虽然《辐射——新维加斯》是黑曜石开发的，但是同Bethesda不可分割）将自己提升到了欧美角色扮演游戏王者的地位。

这10年也是黑岛的老朋友BioWare“蜕变”的10年，BioWare从10年前的青年才俊进化到了RPG霸主，再到今天被EA收购后逐渐迷失。10年前他们的作品每一部都是行业典范，而到了今天BioWare却时不时交出《龙腾世纪2》这样的赶工作品，《星球大战——旧共和国》甚至让我们看到了曾经疯狂迷恋着单机RPG的BioWare在EA的金钱机器碾压下终于失去了自我，该作低迷的下场也再次证明：有时候经典的单机游戏永远是不可替代的。


剑湾的著名海港城市——博德之门

《博德之门》这个昔日的王者归来后面对着一个不再熟悉的江湖，金色王冠上的光辉虽然没有熄灭，但是其光芒还有多大的影响力？还能否振臂一呼像1998年那样重新“拯救”角色扮演这个逐渐主机化的游戏类型呢？

金色的光芒留恋

在1998年，角色扮演游戏，尤其是欧美角色扮演游戏走入了近乎最低谷的境地：游戏题材僵化、游戏性大量缺失、创新不足等等问题让这个游戏类型走到了类似今天即时战略的地步——几近灭亡。

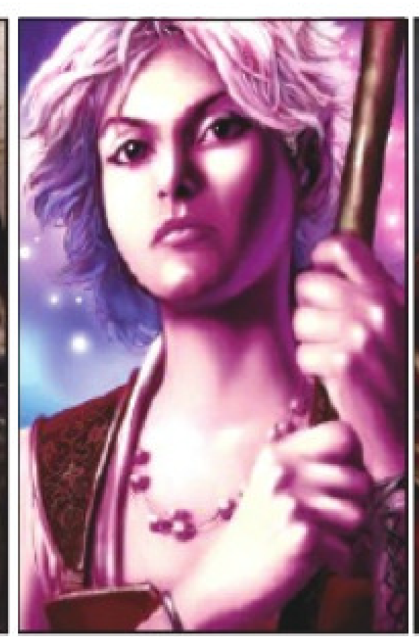
在这个生死存亡的时刻，BioWare这个初出茅庐的工作室在Interplay尤其是黑岛的扶植下，制作出了一款划时代巨作，那就是《博德之门》。这款使用了高级《龙与地下城》规则的角色扮演游戏既有自由度又有庞大的剧情线，战斗系统无比丰富并且战术性极强，一经问世便一举拯救了行将没落的传统RPG游戏。

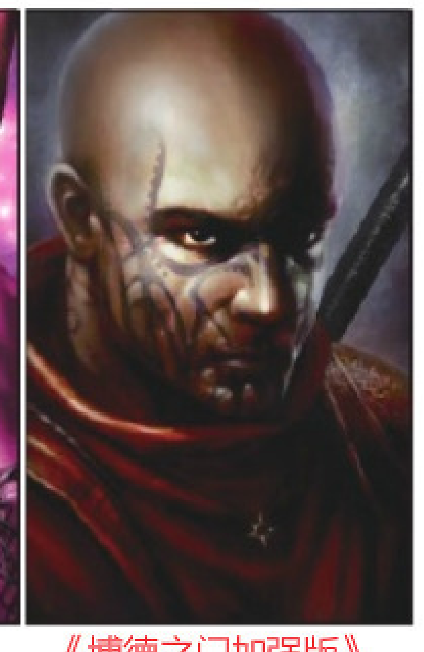
两年后，BioWare趁热打铁推出的续集《博德之门2——安姆的阴影》则更被后人评为上世纪最伟大的游戏。

其实在那个中国玩家刚刚接触欧美游戏并不多久的年代，大家更多地记住了进入《博德之门》后立即出现的黑色岛屿。因此《博德之门》才会被很多玩家错误地认为是黑岛的作品，直到后来大家逐渐熟悉了欧美游戏界，才知道了同样才华横溢的BioWare。

《博德之门》到底胜在了何处，以至于她和《暗黑破坏神》同出一个时代却仍能揽到了“RPG拯救者”的金色王冠呢？其实很简单，BioWare在这部游戏里充分照顾到了一个角色扮演游戏所涵盖的所有方面，无论是剧情还是战斗还是队友系统，BioWare都做到了极致，这种极致是建立在2D游戏的基础上，在后来的3D时代因为游戏容量和引擎的限制无法复制，因此才有了传世经典的诞生。


《博德之门加强版》新增队友Dorn Il-Khan


《博德之门加强版》新增队友Neera


《博德之门加强版》新增队友Rasaad yn Bashir

而这款10多年前的游戏真的很老旧么？非也，《博德之门》所拥有的特性绝对会让新玩家也同样赞叹不已。比如《上古卷轴》系列赖以成名甚至赖以生存的大量玩家MOD，在《博德之门》身上同样是一大特点。《博德之门》的生命力顽强到了直到今天仍旧有大量的玩家在继续着、重复着已经不知道玩了多少遍的冒险，就是因为这个世界上仍旧有大量的MOD作者在不断制作着精良的MOD。



布赖恩法戈，这位Interplay联合创始人的被排挤出走，是黑岛后来悲剧的开始

其中的佼佼者很多，比如Westley Weimer，这位10多年前第一次玩《博德之门》就沉迷其中的老顽童开发出了著名的“Weidu”模式，这个模式可以让大量的MOD共存并且兼容。尤其是将《博德之门》的两代游戏放到《博德之门2》引擎下的《博德之门三部曲Weidu版》更是让玩家可以从一代一直玩到二代资料片《巴尔的王座》，体验一把几百小时的从烛堡初出茅庐到最后封神的史诗般的游戏历程。

这位Westley Weimer是何方神圣？当我们得知他其实是一位加利福尼亚大学电脑科技专业副教授时，一切就不言自明了。

这就是《博德之门》的魅力，它严谨的游戏规则以及开放性的游戏任务线成为了RPG的标杆，它的玩家遍天下并且培养出了一代又一代传统RPG的死忠，它的光芒至今仍旧闪耀着——并传承着。

金色的道路延续

在9月18日发行的《博德之门加强版》中，Overhaul Games其实还是很有诚意的。首先，游戏增加了10多个小时的新冒险，这10多个小时的新冒险是由两部分组成。第一部分是新增的一段叫做“黑坑”的冒险旅程，玩家将深入幽暗地域进行这段

独立的冒险旅程，主要是在一个叫做黑坑的竞技场里进行对抗、竞技以及脱狱；第二部分的新冒险则是融入到了新增的三个队友中，通过三人的专属任务来达到增加游戏时间的目的。

说到队友，可以说是BioWare风格的RPG中最重要的组成部分之一了，大家对《质量效应》《龙腾世纪》《星球大战——旧共和国武士》等游戏中形形色色、性格迥异的队友们印象深刻吧。而这种模式的雏形就是《博德之门》中的队友系统，在上世纪90年代末的较早年代里，《博德之门》在队友性格塑造以及队友同玩家互动方面的探索深深影响了后世，更不要提在《博德之门2》中加入了可恋爱、结婚、生子的队友及队友专属任务等划时代的创新设计了。

那么在加强版中将注意力放到新队友身上可以说是Overhaul Games一个很明智的决定，因为这才是《博德之门》的精华所在。新增的队友一共有三名：一名叫做Rasaad yn Bashir的武僧，一名叫做Neera的狂法师以及一名叫做Dorn Il-Khan的暗黑卫士。其中女性角色Neera还拥有一段与玩家的罗曼史。

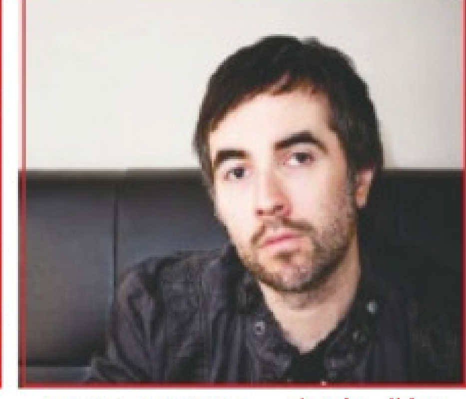
通过此三人的职业我们也可以看出，加强版将原来《博德之门2》中的狂法师职业进入到了一代中，这可能是为将来继续制作《博德之门加强版》三部曲做准备。同时还新增了包括“暗黑卫士”在内的新职业。

这是Overhaul Games另一个明智的决定，为了维持原汁原味的《博德之门》游戏体验，他们并没有改变游戏规则，在《龙与地下城》规则已经发展到了4版的时候仍旧选择沿用原来的2版规则，照顾了老玩家并且没有打破游戏平衡（当然很多人认为是他们在偷工减料）。但是维持原规则不代表不增加新体验，一些经典的2版《龙与地下城》规则职业的加入会让整个游戏的战术性更加丰富和耐玩。

不过，无论怎样增加新东西，Overhaul Games也没有忘记这仍旧是一部2D游戏，在当今这个3D技术已经快要达到裸眼境界的时代，确实没什么优势。那么深入挖掘2D画面核心价值、扬长避短则是他们的重中之重。加强版增加了更多的分辨率，重新绘制了UI这都是意料之中，而聘请Nat Jones作为加强版的艺术指导才是最重要的一步。



Dave Gross，“加强版”的剧本作者



“加强版”的艺术指导Nat Jones

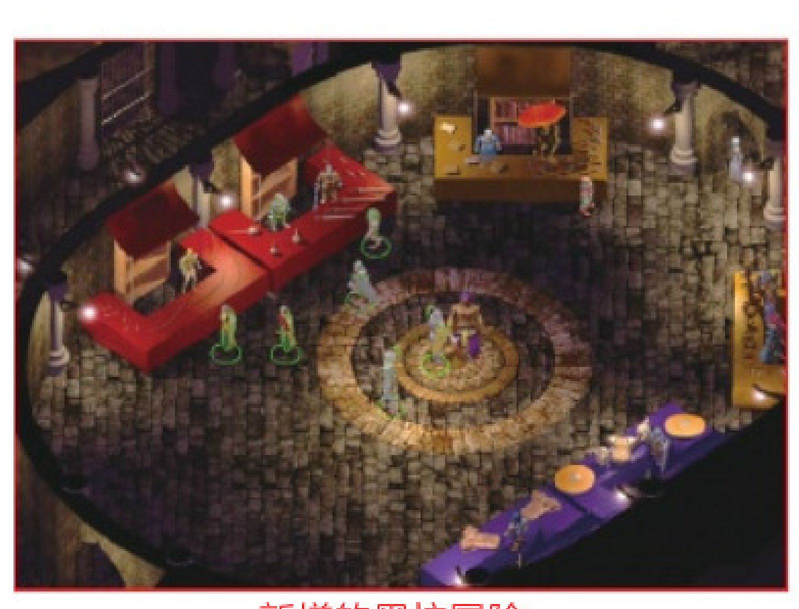
Sam Hulick，负责“加强版”的作曲，也是《质量效应》的音乐负责人

这位在漫画、电影领域颇具人气的画家重新创作了游戏的过场动画以及各种场景图，在保留原有风格的基础上进行了大胆的创新。

同时，《龙与地下城》杂志编辑、作家Dave Gross为加强版创作新剧情和对话，《质量效应》系列作曲者Sam Hulick的加入也让加强版的音乐有了质量上的保证。

从上面这些实打实的名字来看，Overhaul Games确实做到了诚意十足，他们没有把加强版简单包装一下就拿出来卖，而是真正考虑到了这一大批骨灰玩家到底想玩什么。有了人才的保障，他们要做的就是怎样磨合新增内容与原有内容，让他们天衣无缝地结合起来。

总之，到现在为止没人会怀疑加强版的品质，因为除了上面那些高手之外，整个项目的一把手Trent Oster本身就是当年BioWare的创始人之一，没人比他更了解什么才是真正的传统RPG。



新增的黑坑冒险



黑坑是一个竞技场，残酷并且战术性极强

金色的前路何在

有时候命运就喜欢开玩笑，在《博德之门加强版》宣布即将问世以及黑岛名义上的“复活”之时，欧美角色扮演游戏同10多年前一样又一次走到了分水岭。如果说10多年前是几近灭亡的话，那么现在则是几近“堕落”。

《上古卷轴5》的无限风光恰恰是这个“堕落”的最大表现，随着主机销量的递增，越来越多的RPG游戏开始了自己主机化的转变过程。《龙腾世纪2》失败了，《上古卷轴》成功了，但是无论如何，各大游戏开发商都从《上古卷轴》那900万主机销量加300万PC销量的对比单上发现了财富根源所在——主机玩家。原本专属PC的RPG游戏开始了自我转化之路，它们放弃了复杂的设定以及缜密的系统，开始了无休止的简化过程以便适应手柄操作。

但是他们却都忘记了，RPG之所以独立于动作游戏，就是因为这些所谓的“复杂”让游戏更有深度和扮演感。减少对话、简化战斗系统、砍掉可选择任务线等等举措几乎要将RPG毁掉了——在一片上亿销量的喝彩声中。

在这个时候，这部《博德之门加强版》能否力挽狂澜已经不重要了，只要还有那么一个声音仍在宣泄着自己的不满，仍在向这个浮躁的游戏世界呐喊就足够了。

轮回周而复始，欧美角色扮演游戏中兴于《博德之门》，我们期待着她带给我们的第二次复兴。P



苹果电脑中的《博德之门》

火爆狂飙化的《极品飞车》

极品飞车——最高通缉

Need for Speed：Most Wanted

■江苏 老黑

在为EA独立制作了《极品飞车——闪电追踪》这款作品之后，开发商Criterion就一直希望能够把他们的成名之作——《火爆狂飙》（Burnout）系列游戏通过NFS的名号借壳上市。然而，由于产品线存在重合问题，EA在《火爆狂飙——天堂》之后已经对“烧出去”系列的发展做出了限制。直到2011年末，Criterion终于迎来了期待已久的机会，《极品飞车——最高通缉》（以下简称MW）这个重制游戏项目，将成为《火爆狂飙》的制作组延续“最炫极速风”梦想的新平台。

制作：Criterion
发行：Electronic Arts
类型：竞速
发售日期：2012年10月30日
期待度：★★★☆

另一座“天堂”

在新版的MW中，我们将来到充满迈阿密风情的都市菲海文（Fairhaven，直译美丽天堂），Burnout系列游戏的老玩家想必都能从这个地名上看出Criterion对《火爆狂飙——天堂》昔日成就的怀念。不过，倘若你望文生义地认为菲海文仅仅是一座塞满实名车辆的“天堂城”，那就大错特错了——MW的自由度将比迄今为止任何一款沙箱风格的RAC游戏都要更高。举一个



相对于以往NFS地下赛车题材的爆改风格，本作的车辆还是显得趋向写实

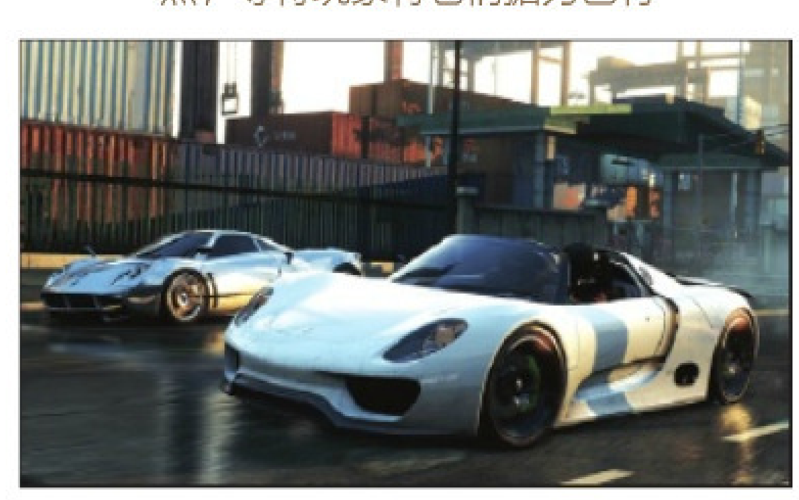


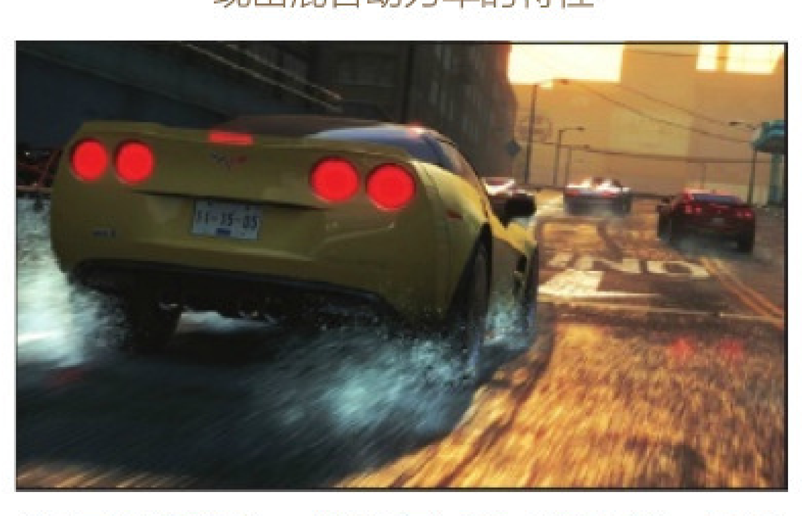
撞击时碎片横飞的大特写效果是《火爆狂飙》最为标志性的特色，现在我们也会在NFS系列中看到它

例子，《火爆狂飙——天堂》的玩家尽管可以无拘无束地在城市中横冲直撞，但我们依然需要在满世界寻找触发赛车事件，并且一旦冲过终点之后画面就会定格在数据排名表之上，不会有新变化。但在MW中，结合Autolog（汽车日志）的全新动态任务机制，玩家在每个时刻都将能接到来自线上和AI的挑战。即便你已经完成了一个Event，依然可以调转车头来把刚才落败的竞争对手全部撞残，将一堆堆残渣变成奖励分数和经验值。

几乎所有的RAC游戏都会在游戏开局的时候交给玩家一辆性能孱弱的经济型代步车，然后通过游戏者的不断努力，一步步解锁高阶车辆以及对应的改装配件。不过在MW中，绝大多数的车辆都会从一开始就对玩家开放，只要能够在城中找到它们的停放位置，就能将其据为己有——这简直比“侠盗猎车”系列那些奉行“打、砸、抢”行动方针的主角们还要霸道！简单驾驶（Easydrive）系统不仅能够实现对高级车辆的“所见即所得”，而且还能实现对零部件的“即插即用”——在找到或者赢得了高级部件之后，直接调出Easydrive菜单，即可在任何时候、任何情况下（哪怕是在比赛的过程中）直接安装到赛车上，退出改装界面之后便能直接发挥其性能，真乃实至名归的“热插拔”！


高级跑车会分布在地图上的一个个隐藏地点，等待玩家将它们据为己有


保时捷918 Spyder除了一台4.6L升发动机以外，还有三台电动引擎，不知道游戏如何表现出混合动力车的特性


克尔维特ZR1，装备有LS9 V8引擎，虽然发动机的排量在超跑中并不算高，但配置了Eaton机械增压器，使得它的潜力相当惊人

当然，EA没有理由彻底放弃收集要素设计，让投机取巧的玩家不费吹灰之力、只凭借一堆坐标数据和小地图就“解锁”全部的顶级车辆——游戏中有10辆超级“战车”是无法被找到的，你必须击败他们的主人，也就是位于警方通缉黑名单上的10个飙车狂人才能获得这些座驾。显而易见，身为无名之辈的菜鸟想一步到位获得同这些地头蛇对决的机会是不可能的，玩家需要一步一个脚印地赢取普通赛车事件的胜利，积累足够多的经验值，给警方留下充分深刻的“印象”才能与“大人物”放手一搏。当然，在用车轮征服那些嗜车如命的狂人之后，你就会获得“最高通缉”的桂冠，成为菲海文地下赛车领域的无冕之王。

自从NFS加入了Autolog社交系统之后，游戏的线上体验便得到了本质性的增强，甚至有玩家戏称“Autolog让NFS变成了一款网游的客户端”。在本作中，Autolog的2.0版本将会记录游戏者在每一秒时间内的具体表现，即便我们进行的是单机游戏，系统也会将比赛数据呈现给每一位朋友，供他人发出挑战。

ARPG元素的乱入

在《极品飞车——最高通缉》中，经验值被命名为“速度点”（Speed Points），在实质上有些类似于ARPG游戏的角色升级后获得的“配点”，供玩家对车辆的各项性能进行强化。这个操作在每一个Event结束之后就能进行，完全没有车辆升级的概念。从玩家的视角来看，这一系统不仅仅是将传统的“改车”系统以更为直观的数据进行表现，更重要的是强调了本作一脉相承自《火爆狂飙》系列的主题——撞死撞伤撞残废（Takedown）服务。玩家所提升的不仅仅是速度和操控方面的性能，更重要的是强化车辆的“战斗力”。

既然游戏的副标题是“最高通缉”，自然就少不了警方的参与——然而，近几作NFS作品中的道路行车治安者却丝毫没有显示出公路犯罪克星的范儿：论AI比不上早期的《闪电追踪》（NFS3）；论拦截手段的多样性和配合能力，同Black Box制作的第二部《闪电追踪》（NFS6）相比也有较大差距；到了去年发售的《亡命天涯》（The Run），他们甚至忘记了如何使用直升机和设置多重路障，连钉板这样的必备工具也被抛之脑后。如今，既然走Burnout路线的新MW玩的就是狂冲猛撞还有标志性的多重蓄气Boost系统，再遇到以往那些完全不给力的交通安全管理者们，恐怕只要玩家车屁股后面的黄色火焰一喷，就能在警车丛中上演“改装车无双”了。Criterion当然也考虑到了这个问题，他们表示本作的警察将更富攻击性，不仅以往直升机丢汽油桶猛砸的招数会重现江湖，而且警方还将采用多车种、多层次的拦截部署，让超级跑车咬住你的尾巴，在前方路口处埋伏好重型SUV进行正面碰撞，最后还有预设好的“防御阵地”等着玩家往里面钻。

目前，EA对NFS各个子系列的产品线规划已经相当到位，有走高端模拟的《变速》系列，去年的《亡命天涯》尽管风评不佳，但这款走复古路线的游戏还是赢得了不少老玩家们的赞誉，它标志着NFS传统风格的延续。至于疯狂和爽快路线的大旗，无疑将由Criterion的新《极品飞车——最高通缉》扛起。P


光尾巴后面能看到的就有三辆警车，前方还有一批福特拦截者在两侧夹道欢迎


交警同志这次玩的是高智商和高科技，根据不少国外网站对GC12所提供试玩的报告，经常需要花费数分钟时间才能摆脱一辆警车的纠缠

步入Lifestyle时代的沙箱动作游戏



监听风暴
Watch Dogs

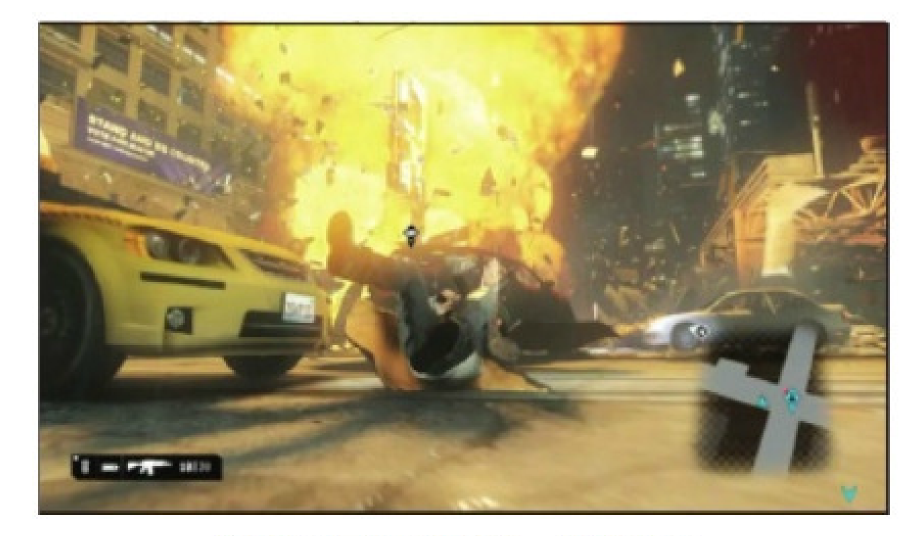
■江苏 老黑

和Ubisoft每次在E3大展上高调展示的原创游戏一样，沙箱动作冒险游戏《监听风暴》（Watch Dogs，以下简称WD）拥有本世代游戏硬件几乎无法实现的华丽画面、帅到爆点的演出效果以及领先时代的游戏方式，看起来完全就是未来游戏的预演。

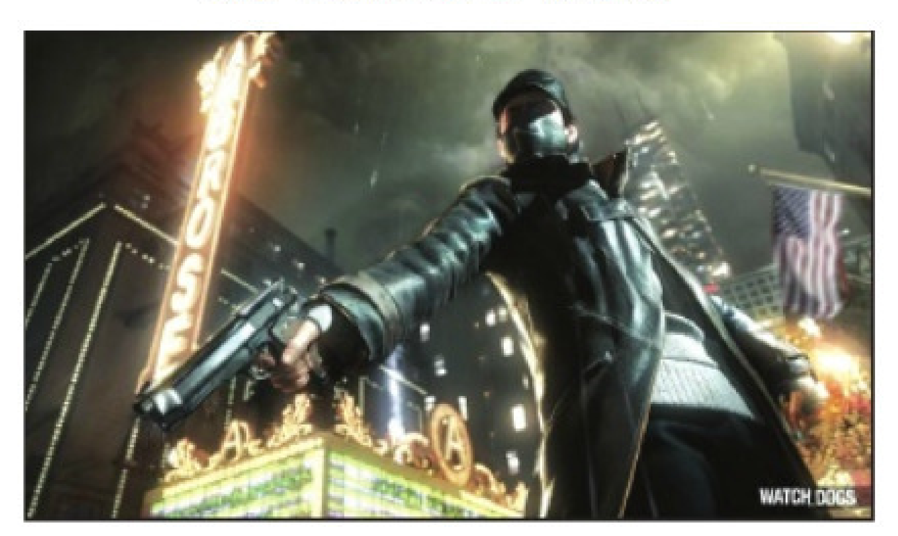
制作：Ubisoft Montreal
发行：Ubisoft
类型：冒险
发售日期：2013年
期待度：★★★★

手机制霸信息的近未来时代

在WD所设定的虚拟背景中，著名的2003年美国东北部大停电事故被查明系黑客所为，这给全美的信息安全敲响了警钟。建立一个统一、长效并保密的信息监控系统被提上了国会的议事日程。游戏的故事发生在2013年的芝加哥，用于防范恐怖主义、巩固美国国家安全的社会监控系统——CTOS已经成为了这座城市中凌驾一切之上的“全视之眼”，能够控制所有摄像头甚至任意入侵居民的手机。游戏的主角Aiden Pearce就是可以自由进出这一全局监控系统的超级黑客，此人堪称是冒险游戏历史上最为强大的主角——掌控了对CTOS的绝对控制权，就意味着整个城市都成为了控制者的“武器”。


说这不是脚本场面，你信吗？

在此次E3大展上公布的Demo中，Aiden Pearce利用一台全息手持终端，以非常“Lifestyle”的手段在茫茫人海中顺利定位并且干掉了自己的目标——媒体大亨Joseph DeMarco。Demo开场即在波澜不惊的流程中展示了游戏“狂霸酷跩”的一面：这可能是迄今为止在沙箱机制游戏中出现过的最生动、最自然的城市生活场景，画面上的一切都显得井然有序，每个NPC都在专注于忙碌自己的事情，无论是聊天、讲笑还是争吵都显得极富活力。



游戏的背景设置在2013年，所以看上去不是怎么“赛博朋克”

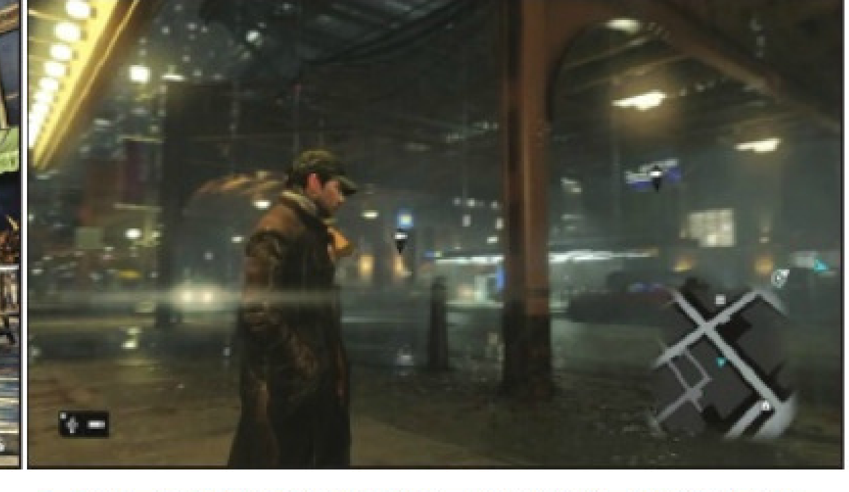
只见Aiden掏出的手机，轻触屏幕之后，就以全息方式在屏幕上投射出一张密密麻麻的蜘蛛网，Aiden便是蛰伏于中央的蜘蛛。每一根网线的另一头都连接着主角所能看到的行人身上所携带的通信器材，以及街上的监视摄像头、交通灯和ATM取款机等现代城市生活必备的信息设备。其中，任何一条正在进行中的通讯都可以被Aiden的手持设备拦截，所有智能手机保存的资料都可以传输到主角手中用于分析。

一机在手，江山我有

回到任务，Aiden准备在一次位于附近的剧院中的艺术展示会上伏击对手，但很显然他的大名不在邀请名单之列。作为玩家的我们当然可以亮出武器用简单粗暴的方式一路冲杀进去，但这种方式显然不符合一位掌握着核心科技的“技术控”应有的行事风格。此时此刻，最佳的混入方法就是掏出那部“神机”，选择干扰全场的通讯信号，让那些正在煲电话粥或者是刷微博的“手机控”们因为信号减弱而跑到剧场外面，从而为主角创造混水摸鱼溜进展会的机会。在剧场内部，Aiden找到了自己的业务联络人Jorden，尽管对方不认同自己的行动方案，但他还是将一支手枪交到了Aiden的手中。虽然目标人物不在这里，Aiden也并不是一无所获，“神机”提示自己在剧场中找到了携带有DeMarco媒体集团工作资料的女雇员，他以自己为诱饵，让对方在发现自己的行踪之后汇报给老板。安排妥当之后，Aiden随即冲出剧院提前布置好陷阱，等待闻讯赶到的猎人，然后再将其变成猎物。



一部几乎无所不能的神奇手机，让“爱疯”“三棒机”看上去弱爆了！



可以互动的监控设备都是以小图标的方式显示在画面上的

该出手时就出手

凭借一支小手枪显然无法击败DeMarco的保镖队伍，这时候又需要高科技的帮助了。利用渗透的摄像头，玩家得到了正在赶来的DeMarco车队具体位置和行动路线，并且黑掉了一个必经十字路口的信号灯（使之全部变成绿色，从而人为引发了一场交通事故），然后再以车祸现场为掩护将DeMarco的残党们一网打尽。游戏的动作系统采用了传统的“掩体控”模式，在风格上继承了《幽灵行动——未来战士》的表演化风格和快节奏，运镜的使用极为流畅专业。在干掉目标之后，Aiden不可避免地遭遇了芝加哥警方的空地一体化围追堵截。从玩法上看，摆脱通缉状态的方法依然是驾车逃出警戒圈若干秒，但游戏中并没有提供喷漆点、服装店这些帮助玩家洗白的场所。“神机”在脱逃状态下会为你打理一切，从干扰警用频道到发出错误指令实施调虎离山，相关服务可谓无所不包。在Demo中我们就看到驾车飞奔状态下的Aiden随手黑掉了吊桥，一举突破了封锁，并且在越过河流之后切断了警察的追击路线。据了解，负责游戏RAC部分制作的是在《车神——旧金山》中有过上佳表现的Ubisoft Reflection工作室，相信载具战部分的体验一定不会让我们失望。



选取黑掉交通灯的选项

轻触手机，引发一场交通事故

除了“数字时代的刺客信条”这一相当吸引人的题材以外，WD在操作上亦有上佳体验——它将是首批支持微软Smart Glass的作品之一。安装对应的app之后，你的智能手机就能变身Aiden手中那台基于黑科技打造的“神机”，游戏中的主角能够在自己的手持设备上看到的信息，都会显示在我们在游戏外的大屏幕智能手机和平板电脑上。尽管使用游戏的HUD便可以获取足以让玩家流畅进行游戏所需的信息，但Smart Glass能够让我们获得更为精准的三维地图、角色背景信息和实时通讯反馈，更加便捷的管理任务日志和重要笔记信息，让你我与虚拟的游戏世界融为一体。

开放性与电影质感的统一，绝佳的演出效果，走“Lifestyle”路线的游戏系统令WD看上去像是下一个时代的游戏。惊艳之余，留给玩家们永恒不变的两个问题，便是正式游戏内容与现在我们所看到的噱头相比究竟会缩水多少，以及究竟还要等上多久才能玩到。P



抓住了媒体大亨



与《彩虹六号——爱国者》类似的是，有无辜者会在交火中丧生



当然你可以解救其中的幸运儿

混搭风格的枪械大混战

荣誉勋章——铁血悍将

Medal of Honor : Warfighter

■晶合实验室 坏香橙



与大红大紫的《使命召唤》和风头正劲的《战地》系列相比，曾经同为第一人称射击游戏经典的《荣誉勋章》近年来的表现明显要逊色不少。不过，换个角度来看，我们似乎也可以把这种蛰伏视作厚积薄发强势回归的前奏——至少在这个系列最新作品《荣誉勋章——铁血悍将》放出的消息身上，我们可以看到制作组与发行商“重回第一线”的决心。和当前的主流第一人称射击游戏相同，这部新作的背景同样是现代特种部队的作战行动生涯。另外，与那部曾经在2010年发售的系列前作游戏相比最大的进步在于，这一次的《荣誉勋章》在多人游戏模式上得到了开发小组更多的重视，玩家可以扮演拥有不同国籍并且各有所长的特种部队成员，通过自由组队集结成混编性质的“多国部队”展开对抗。这种“娱乐性至上”的设计是否可以为《荣誉勋章》挽回昔日的荣耀，相信到时候身为玩家的我们自有评断。P

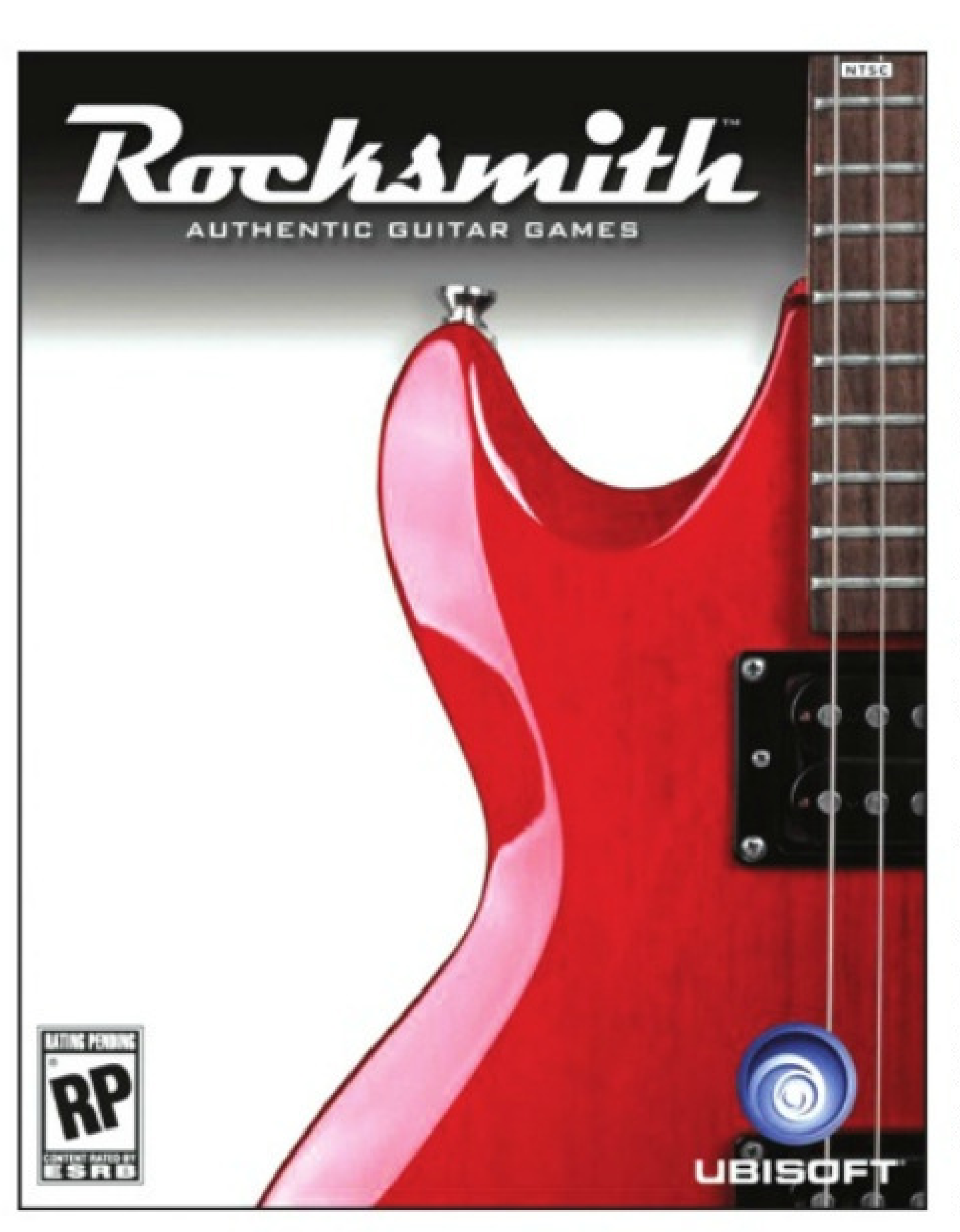
制作：Danger Close
发行：Electronic Arts
类型：第一人称射击
发售日期：2012年10月25日
期待度：★★★★

嘿，哥们儿，咱们这次玩的可是真家伙！

摇滚史密斯

Rocksmith

■晶合实验室 坏香橙



从《DDR》到《吉他英雄》，绝大多数音乐模拟游戏在给我们带来“挑战无限连击”和“追求极限分数”快感的同时，总会让沉浸其中的玩家产生“归根结底只是一场游戏”的失落感。不过，这种“逢场作戏”的模式如今似乎迎来了转机：在由育碧制作发行的音乐模拟游戏新作《摇滚史密斯》中，玩家把玩的不再是徒有其表的专用控制器，而是货真价实的电吉他——没错，育碧声称玩家只要熟练掌握游戏的“正确控制方式”并顺利取得高分，那么关掉游戏之后完全可以在吉他上像模像样地独立演奏一番刚刚学会的摇滚名曲。至于游戏的曲目，从目前放出的列表中，我们可以看到大卫·鲍伊（David Bowie）、滚石（The Rolling Stones）、涅槃（Nirvana）和缪斯（Muse）等不同时期著名摇滚音乐人与组合的名字。当然，我们并不期望凭借一部游戏就可以让玩家成为吉米·亨德里克斯（已经过世的吉他神人之一）或者卡洛斯·桑塔纳（宝刀未老的吉他神人之一），但至少《摇滚史密斯》给了我们一个拿起吉他与传奇摇滚音乐人同台共演的机会，不是吗？P

制作：Ubisoft
发行：Ubisoft
类型：音乐模拟
发售日期：2012年10月18日
期待度：★★★☆

锦上添花还是舍本逐末？

——国产代理游戏“周边攻势”现象简评

■北京 发条蛇



2012年9月12日，北京欢乐百世科技有限公司通过官方博客公布了代理游戏《英雄传说——碧之轨迹》的新款抱枕周边相关信息。和以往略有不同的是，随着这篇博文的出现，在《英雄传说》游戏玩家的群体中响起了两种截然不同的声音：单纯而乐观的玩家认为此则消息预示着游戏的正式发售指日可待，同时表示“这款周边深得我心，上市之后必然购买”；但对于那些观察能力略胜一筹的玩家来说，真正吸引他们注意力的是位于这篇博文末尾的一系列“相关链接”——根据欢乐百世官方给出的信息，《英雄传说——碧之轨迹》的忠实拥趸要想一次性购入游戏攻略+设定集这两本“核心玩家向”的周边书籍，唯一的合理手段就是同时购买“黄金合集”与“PC豪华版8大特典”两个版本的游戏。毫无疑问，这对于广大并无稳定经济收入的学生玩家（也就是《英雄传说》系列游戏的主力受众）而言，这种重复购买行为未免显得有些荒唐。



要想把中意的周边一次性全部购入，必须重复购买三套游戏……

从商业化的角度来说，这种“同时推出多种各具卖点的豪华版游戏来提升销量”看起来无可厚非，但是，除了“把馅饼做大做杂让更多人来买”之外，此类销售策略还会有什么更深刻的含义吗？

这确实是个有趣的问题。

先行者的经验之道：日式游戏周边浅谈

自从电子游戏进入产业化阶段以来，秉承着“商品利润最大化”的基本原则，围绕着游戏软件展开的“周边产品浪潮”便直指玩家的钱包展开了层出不穷的攻势。不过，从代理商的宣传手段与商业营销策略来看，PC版的《英雄传说——碧之轨迹》所沿袭的明显是日式游戏厂商推广产品的路数——这点只要是熟悉日本游



对于日本游戏业界来说，限定版游戏主机并不是什么特别罕见的概念，知名游戏的主题贴纸更是屡见不鲜——上面这款产品发售于2010年，至今依然可以在日本亚马逊网站上找到踪迹

戏产业的朋友想必都会心知肚明。既然如此，我们不妨追根溯源，先来聊聊日式游戏周边的话题。

打开日本亚马逊网站的主页， 在搜索栏中填下自己熟悉的日式游戏原版名称，按下回车，立刻就能找到一大堆眼花缭乱的产品结果——除了最标准的游戏本体之外，只要是销量数字还算值得一看的作品，十有八九都会出现一系列花样繁多的周边产品：最常见的一般是官方攻略本与设定资料画集，如果是主机平台游戏的话往往还会出现对应版本的限定游戏主机；倘若销量更为可观的话，往往还会出现角色人物手办，以及游戏主题马克杯、闹钟甚至T恤衫与毛巾等趋向“实用化”的产品。显而易见，就在与我们一水相隔的日本，硬件平台、游戏软件与周边产品已经形成了一套完整的消费产业链。不仅如此，在经济全球化的推动下，这个相对完善的市场正在面向全世界不断辐射自己的影响力——当然，考虑到日本的电子游戏产业早在20世纪80年代就已经进化成为了根深叶茂的文化经济摇钱树，这个结果也确实没什么值得意外的。


“Falcom精选集”盒蛋的成品效果，这下知道为什么知名度不高了吧

不过，虽然从形式上来看，这些名目繁多的周边产品不管内容如何变化似乎都无法摆脱“品牌剩余价值”的局限，但如果换个角度从“产品的功能性与适用人群”来看，我们依然不难发现某些耐人寻味的内容——整体而言，日本电子游戏周边产品基本上可以分为两个类别：首先是最常见的“游戏近端型”周边，代表产品为官方推出的游戏攻略与资料书籍，限定版游戏主机也可以归纳在这个分类的名下。此类周边的最大特点就是与“游戏本身”这个概念紧密相连，玩家购买消费此类产品的最重要目的就是“方便游戏”，一旦玩家对游戏失去了兴趣，这类产品的吸引力立刻就会大打折扣——用游戏攻略本来打发闲暇时间几乎是不可想象的，而对于重新开始尝试另一款作品的玩家来说，又有多少人会继续在意游戏主机机身上的图案呢？

除此之外，另一类更值得关注的周边就是“游戏远端型”产品，上文中提到的诸如角色模型、游戏主题水杯、闹钟与服装外套等等都是这个类别的典型代表。和“游戏近端型”周边最明显的区别在于，当玩家厌倦了游戏关上主机抽身离开后，这些带有游戏符号的产品依然存在于他们的日常生活之中，潜移默化地发挥着自身的功能性作用——端起桌上的马克杯把放凉的咖啡一饮而尽，起身去卫生间草草整理一番仪容，套上T恤去楼下的便利店购买应对下个游戏周期的泡面与饮料，在完成这一系列动作的过程中，映入我们眼帘中的始终是那些早已不陌生的游戏角色形象与符号。至于那豪华版游戏同捆发售并被我们当做摆设的手办人偶，它依然像最开始一样静静矗立在我们的桌角上，从未离开，更不会主动退场。

现实就是如此：尽管制造成本与受众人群决定了“远端游戏周边”注定无法像热门游戏的官方攻略本一样大卖，但论及长期影响力则要远远优于“近端游戏周边”。同时，对于掌握着游戏版权的开发商来说，“远端游戏周边”的商业价值究竟有多少？答案恐怕也要远远超过我们常识中的预料结果。

从剩余价值到系列产品：环环相扣的品牌价值链

根据上一章节的分类标准，如果要在“近端”与“远端”两类游戏周边之间划出一条泾渭分明的界限，那么位于临界点的典型产品会是什么？相信不少朋友会得出和我一样的结论：游戏角色人物手办。的确，与毛巾、钟表还有“杯具”这类纯粹实用化的商品相比，手办模型的实用价值确实相当有限，充其量也只能当做点缀生活情趣的装饰摆设而已。不过，换个角度来看，我们同样可以通过此类产品来更深刻地理解“周边”这个概念对于游戏开发商的真正意义。

还是让我们用现实例子来说明：对于如今国内的PC游戏玩家来说，《英雄传说——空之轨迹》想必不是什么陌生的名字。这款出自日本Falcom公司的作品在PC与PSP平台都取得过不错的销售成绩，按照惯例，热卖的日式游戏肯定会推出相关周边产品来进一步榨取玩家的积蓄，事实确实如此——除了攻略指南手册、音乐CD以及主题漫画之外，早在2006年，就有两款游戏女性角色的盒蛋（模型玩具的类别之一，质量只能说聊胜于无）凭借“Falcom精选集”的名义得以上市；不仅如此，随着系列游戏的进一步发展，到了2012年中旬，又有两款相同出处的女性游戏角色Q版人偶借着“Faclom30周年纪念”的标题开始贩卖。那么，通过前后这两次同一主题游戏的周边模型发售，我们又能看出什么端倪呢？很简单，“知名度与影响力”就是最直接的答案——无论是在国内搜索引擎还是日本亚马逊购物平台上，



相比之下，“Falcom30周年纪念”人偶之所以会在中日两国的电子商务平台上热卖，这张图应该能说明不少问题

发售于2006年的“Falcom精选集”盒蛋能够找到的资讯都是寥寥无几，而且从那些为数不多的产品照片来看，“人傻钱多速来”估计会是大多数朋友唯一的评价。相比于这套纯属“压榨Fans钱包”的玩意，发行于2012年的“Falcom30周年纪念”人偶无论在做工质量还是品牌形象价值扩散方面都要优秀得多——首先，接受委托制造这套产品的并非名不见经传的末流厂商，而是在日本模型手办行业相当有名的Good Smile公司；其次，这套Falcom主题Q版游戏人偶并不是独立发售的单一产品，而是从属于Good Smile公司旗下“黏土”系列玩偶的新品，这意味着什么？意味着这款Q版人偶在发售时得到的不仅仅是来自Falcom本身的游戏厂牌声望，更有来自知名玩偶厂商的质量信誉担保；意味着购买这款Q版人偶的消费者不仅仅会是Falcom游戏的狂热玩家，更包括了Good Smile系列产品的忠实拥趸；意味着《英雄传说——空之轨迹》这款游戏的知名度已经随着这款产品的推出再次得以提升，Falcom的品牌影响力不再仅仅局限于“一家规模不大的游戏公司”，而是进一步扩散到了受众更为广泛的人群中。对于控制着《英雄传说》系列版权的游戏开发商Falcom来说，这种双赢的局面无疑是相当有利的。



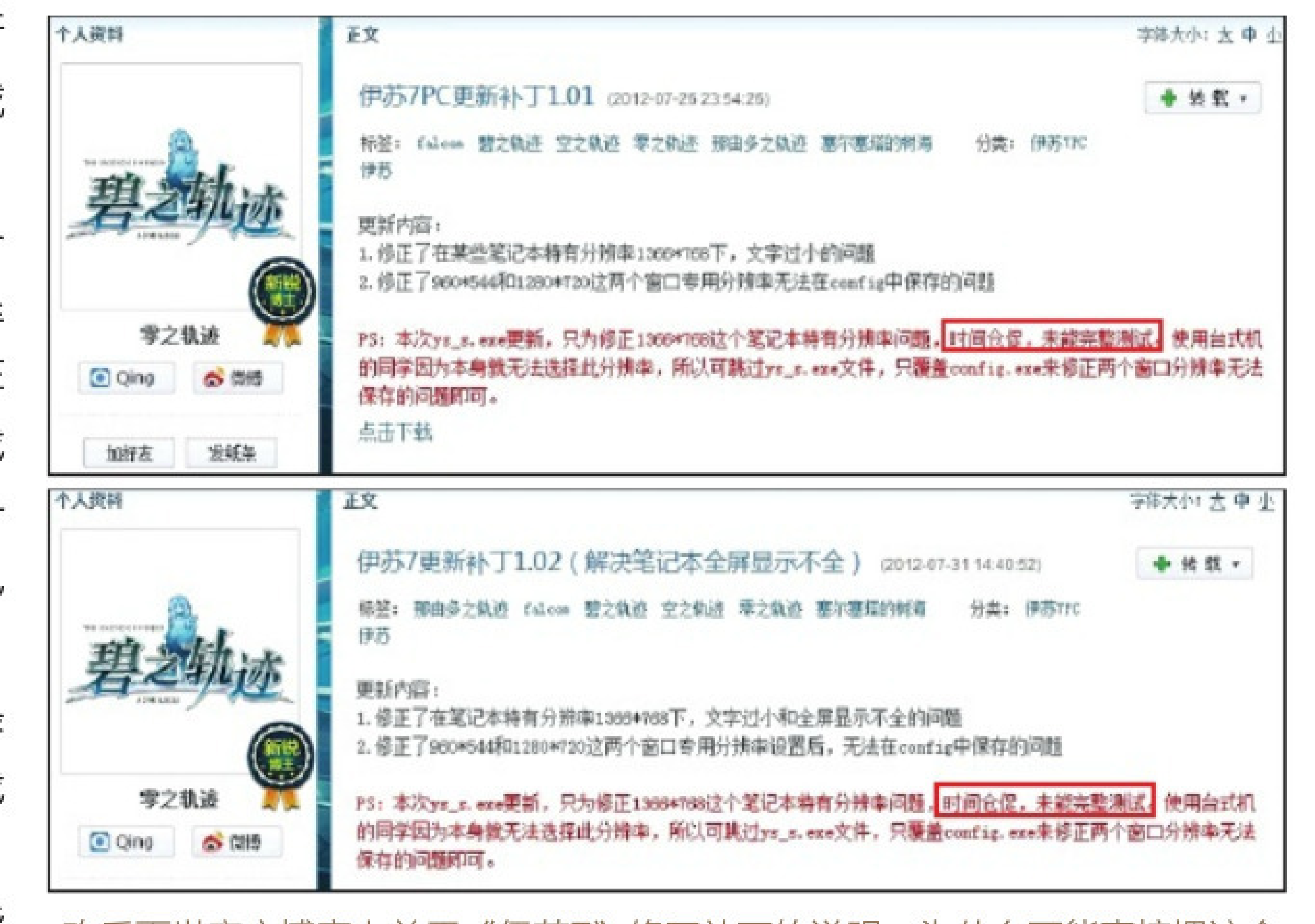
顺带一提，看看种类丰富的同类产品就不难发现，“黏土”这个玩偶系列的人气与知名度确实是相当可观的

籍由自身游戏的价值催生品牌化的周边产品诞生，借助周边产品制造商的名望进一步提高授权公司本身的商标知名度，从而不断扩大游戏开发商的影响力——没错，这种连锁商业经营模式，就是“Falcom30周年纪念”系列黏土小人偶呈现给我们的真相，也是“游戏周边产品”制造业的真正价值所在。

尾声 属于我们的答案

探讨完毕日本同行的现状，最后再让我们把目光重新聚焦在身边的国产游戏行业上：在“游戏周边”这个领域中，我们的国产游戏厂商表现又如何呢？

要想回答这个问题，首先必须重申一项事实：在各种复杂因素的长期摧残之下，国内的单机游戏行业早已退化到了几近消亡的地步。不过，值得强调的是，就算是在如此恶劣的环境中，那些依旧选择了坚持的国产单机游戏厂商在不断摔倒又爬起的过程中，仿佛已经逐渐掌握了一套适用于国内大环境的经销策略：“双剑”方面的话题已经说得太多，而对于身为代理汉化厂商的欢乐百世来说，“民族牌”肯定是打不起来的，因此他们才会选择另一条路——用扩充游戏周边产品规模的方式来与盗版破解游戏对抗。



欢乐百世官方博客上关于《伊苏7》修正补丁的说明，为什么不能直接把这个漏洞在上市前就弥补好呢？

没错，这就是现实。尽管从那些花样翻新的“豪华版”“限定特典”无不散发着逐利的气息，尽管这些周边的质量依然无法与出自正规大厂的品牌产品相提并论，尽管如今的国产代理游戏周边产业依然处于“把馅饼做大喂饱顾客并养活自己”的水平，但既然现实就是“不做大馅饼就无法生存”，那么身为玩家的我们又有什么立场可以站在道德的制高点上尽情批判呢？毕竟，退一万步讲，价格相对低廉的“普通版”依然是存在的啊。

不过，如果以此为由认为当前国产游戏行业选择的“堆砌周边产品”路线称得上万无一失，那结论未免显得过于乐观：还是以欢乐百世的代理产品为例，发售于2011年的《英雄传说——零之轨迹》官方特典版包装相当草率，直接导致部分玩家的赠品人偶在运输途中即遭损坏，同时游戏本身的光盘盒与激活码标签质量相当低劣，发售后反映“碟片包装全部报销”和“激活码损坏无法注册验证”的玩家大有人在。更严重的问题在于，这家公司所代理的移植版PC游戏在程序上或多或少总会存在些问题，以刚刚上市不久的《伊苏7》为例，在上市不到一周的时间内就放出了两个修正补丁，同时官方博客在下载链接旁边的“时间仓促，未能完整测试”说明也让人心寒：既然有精力有时间去开发那么多周边产品，为什么不愿意踏踏实实先把游戏本身完善得让人无可挑剔呢？

归根结底，游戏周边的价值原点依然是游戏本身的素质。倘若连制作馅饼的面团质量都无法保证，那么就算馅料的内容再精彩，作为商品的“馅饼”本身又会有多少吸引力呢？

这恐怕就是另一个问题了。



热血无赖

■贵州 yago

《热血无赖》追根溯源是隶属于Activision公司开创的《真实犯罪》家族，此系列以模仿《侠盗猎车手》（GTA）起家，前两作《洛城街头》和《纽约》推出后反响平平。Square Enix接手此品牌并指派加拿大游戏开发商United Front Games操刀制作第三代《真实犯罪——香港》，后正式更名为《热血无赖》。本作以香港为背景舞台，玩家扮演打入黑社会帮派新安义的卧底警探沈威，主角过着刀光剑影飞速驰骋的古惑仔生活，在热血义气与法律职责的夹缝中寻觅人性。游戏场景逼真展现香港闹市的繁华与拥挤，大量粤语对白令南方玩家备感亲切，陈冠希、刘玉玲等知名艺人为游戏中角色提供了配音，洪金宝参与指导的武术系统令本作在打斗方面完胜GTA，其综合品质与历代《侠盗猎车手》相比也毫不逊色。

点评：栩栩如生的都市江湖

“有乜搞错吖！”擦肩而过的轿车中飘来本地司机的怒骂，让我惊觉自己又一次靠右逆行，这是在香港，行车靠左。但现实生活加上玩GTA系列养成的习惯很难更改，于是我屡屡制造多起车祸。许多年前，有一伙叫浩南哥和山鸡的年轻人曾在这座繁华都市里寻找江湖之梦，那些银幕上的梦痕让年幼的我们一度热血沸腾。许多年后，我怀着一颗无间道的心，也来到这个同名的造梦空间中惩恶扬善。

作为一款游戏，《热血无赖》无疑已踏在神作的门槛上，精致艳丽的游戏画面观赏性极佳，真实性也令人满意。狭窄的街道，随处可见的停车收费器，香港的街景风貌正是如此。雨中漫步在闹市街区的感觉非常棒，衣服表面会浸水打湿，街上行人也纷纷打起雨伞。车辆冲上人行道会引发周围路人尖叫闪避，转弯不小心追尾，前车司机会怒火中烧下车过来打架，听着对方满嘴“仆街”的咆哮，感觉这就是香港。

本作无间道风格的港式剧情对国内玩家来说很老套但也很亲近，卧底警探卷入黑道江湖，奸诈与热血，法律与义气，黑中有白，白中有黑，最后的结局并无出人意料之处，但依然能让玩家感觉痛快淋漓。游戏中塑造的大多数人物形象栩栩如生，给玩家留下了深刻印象。水街帮老大朱老温就是最成功的一个典型，初见沈威时他一副凶神恶煞的嘴脸，交谈中提及逝去的沈咪咪时颇有绅士风度，面对狗眼林的步步紧逼毫无胆怯退让，轻易中计误杀毒贩明，受李大嘴威胁不甘就范宁可拼命，最后与佩吉的染血婚礼给他的人生补上了点睛之笔——这样一位头脑简单性格火暴，但骨子里是个好男人的黑道莽夫形象便栩栩如生地呈现在了玩家的面前。此外还有热衷黑道事业的马杰、嘴臭心黑的狗眼林、追求江湖义气的王里奇、坐收渔利的烂鼻江，这些人物都塑造得惟妙惟肖，比起GTA里那些性格模糊的黑帮老大来不知强了多少倍。江湖故事是成年人的童话，但这童话也不是谁都能写得好，那些经过港片多年熏陶的玩家们自然而然会对游戏中的这些人和事产生一种莫名的亲切感，那就是他们所熟悉的都市江湖。从文化符号的意义上来看，《热血无赖》取得了远胜GTA系列的辉煌成功。



精致艳丽的游戏画面令人感觉这就是香港



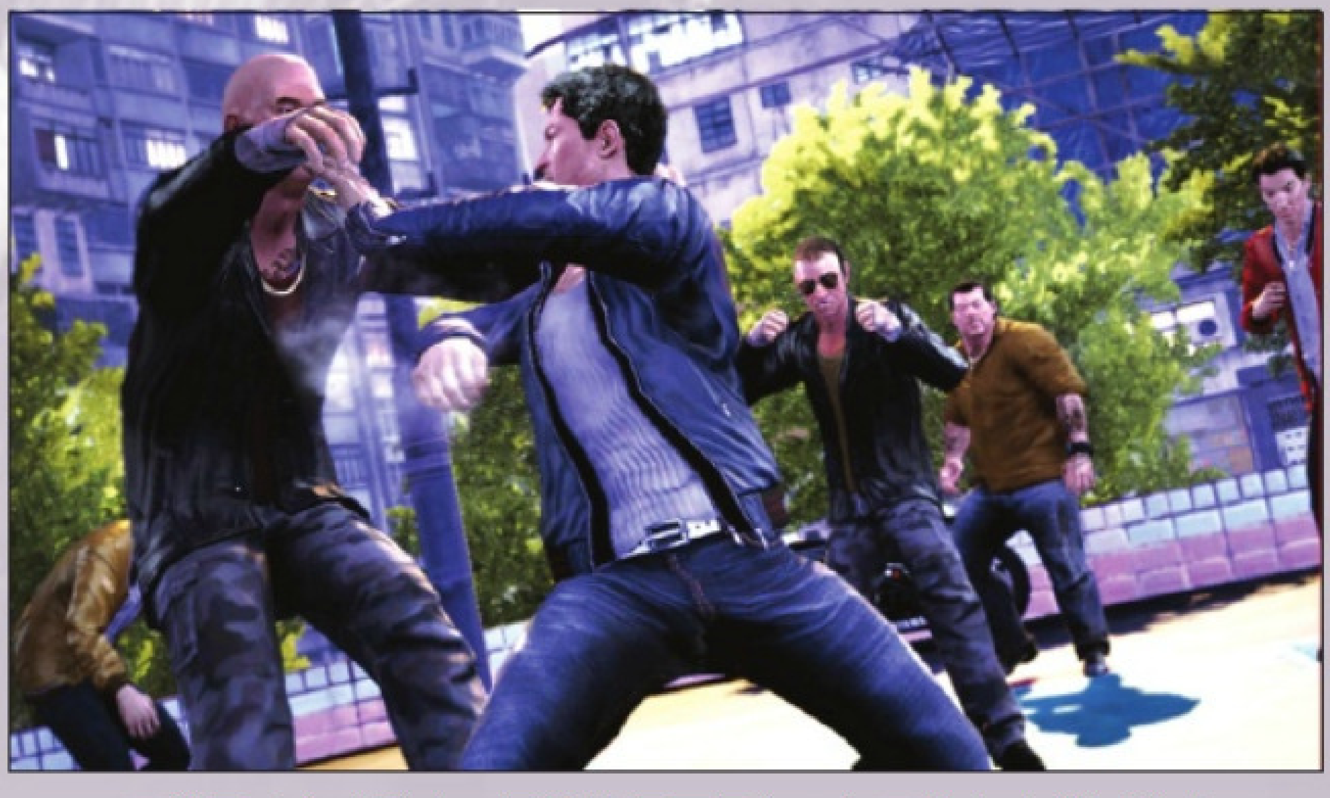
朱老温血染的婚礼给他的人生补上了点睛之笔

笔者去年曾感叹《蝙蝠侠——阿卡姆之城》的格斗系统令人惊艳，没想到不到一年后，这个标准又被《热血无赖》推上一个新巅峰。《热血无赖》的格斗系统完全基于东方武术理论开发，一招一式全是正宗南拳风格，走的也是纯实战路线，有招式有技法还有升级系统，冲撞、绊摔、粘打、连踢、关节技、击晕技、扫堂腿、鸳鸯腿、点穴等一应俱全，整体战术侧重于后发制人防守反击，有浓厚的截拳道和咏春拳影子。当玩家领悟其中精髓后，不但可以在群殴中轻松化解敌方攻击，还能顺手给予反击。在混战中抓住敌人既可借助场景物品予以重创，也能拾起刀具棍棒痛殴对手。拳拳入肉的击打效果充满暴力美学韵味，回旋踢关节技等场面更是帅得掉渣酷得冒泡，虽然到游戏后期用枪更多，但要想爽个够仍然还是赤手空拳最过瘾，隐约间天下拳法技击之乐趣尽在于此。毫不夸张地说，这套格斗系统无限接近完美，别说GTA，纵览国内所谓的武侠游戏也从未见过如此纯正的武术格斗系统。如果能用这套系统做一款传统意义上的武林游戏，绝对可成为传世经典。

沈威的人物外形取材于韩裔电影演员李威尹，因此这位香港长大的美国警官有一张典型的朝鲜脸，宽脸细目单眼皮。没准沈家祖上来自长白山，所以长得不像粤地人种也情有可原，不过诡异的是，很多沈威的朋友们也是这种脸型，马杰、朱老温、胡诺伊、王里奇、雷蒙德警官无一例外都是扁脸细眼，甚至包括街头混混里也有不少这种面部特征，衣服饰物随处可见浓厚的韩式风范，如果不是经常能听到粤语，有时候真怀疑沈威是不是在首尔当卧底。游戏后期听到围攻水街帮修车铺的匪徒里居然还有个头目说韩语，这下终于恍悟，搞不好开发团队高层有韩国老板，生生要把这虚拟的香港也弄成是韩国的？或者是制作组太懒？弄几个韩裔人物模型，稍加修改给各路角色套上就用？不光人物造型有过多韩国色彩，很多地方也弥漫着串味的日式风格。街头群殴中沈威很少陷入无双流的乱拳围攻，不管面对多少敌人，通常



本作格斗系统是完全基于东方武术理论进行研发设计的



不管面对多少敌人，通常情况下仅有一名歹徒上来单打独斗

情况下仅有一名歹徒上来和他单打独斗，最恶劣的情况也就是两人前后夹击。一般来说，与沈威接招的这位不倒下，后面的兄弟绝不上前，如此彬彬有礼的风范让人联想到日式道场中的比武切磋。唉，难道混黑道就是请客吃饭外加绘画绣花？这样的黑帮歹徒真的很萌很可爱。说起绣花，游戏中的黑帮好汉们几乎人人一身雕龙画凤的纹身，这副扮相看上去威风凛凛，可仔细一琢磨感觉怎么都像是日本山口组的风范。串味，牛头马嘴的串味让人感觉很不是滋味，但与这款游戏所带来的巨大乐趣相比，这些瑕疵尚在可以容忍的范畴之内。


游戏中的好汉们几乎人人一身雕龙画凤的纹身



人物：黑白道上的众生相

新安义（Sun On Yee）：香港三合会（Triad）属下的一个帮派，在现实中真名为新义安，游戏中新安义的敌对帮派18K的现实原型是14K。通常在现实中人们口中的三合会只是黑帮的代名词，实质意义上的三合会已不存在。新安义的最高领导人称为“龙头”，“坐馆”相当于地区总经理，不过在游戏中这两个称谓却混为一谈。“红棍”是有资格独立统辖一方的中层核心成员，也可视为打手头目或行动队长。

沈威（Wei Shen）：游戏主角，幼年在香港度过，父亲很早便抛弃了他和他的母亲独自离开。10岁时与母亲和姐姐沈咪咪移民美国，从旧金山大学政治系毕业后报名加入旧金山警察局，几年后被借调到香港警署奉命打入新安义内部，立志要彻底摧毁新安义。此人适应力强，身手了得，头脑机敏，懂得如何与女士相处并讨其欢心。因为有滥用暴力的前科，又因其姐沈咪咪被狗眼林引诱染上毒瘾而英年早逝，所以沈威被警方怀疑是怀着报仇私欲而自愿成为卧底的。

马杰（Jackie Ma）：杰基，主角的发小，新安义外围小混混，一般只是临时跑腿打打杂，逞强讲义气，一直不受重用，常受欺负，渴望着有朝一日能正式加入社团成为叱咤风云的道上人物，暗恋一位名叫“九妹”的姑娘。

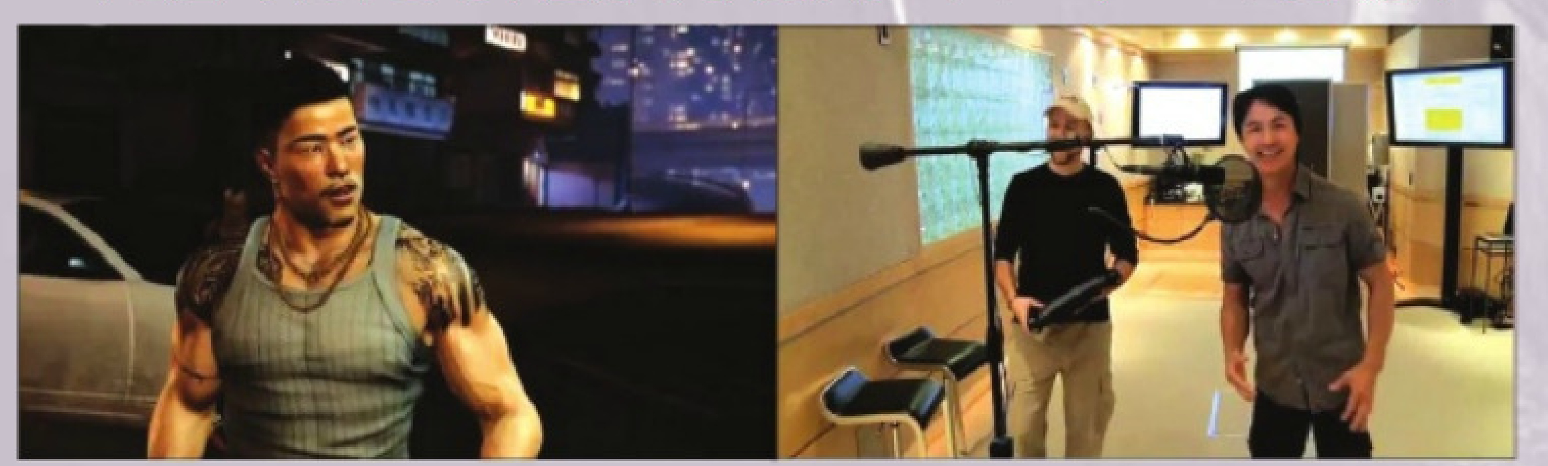
朱老温（Winston Chu）：新安义红棍，水街帮老大，很早加入三合会并一路平步青云。疑似定期服用合成类固醇而导致脾气狂躁，一身板结的腱子肉，是个头脑简单的莽夫，其领导下的水街帮成员都具有纯粹的暴力倾向。

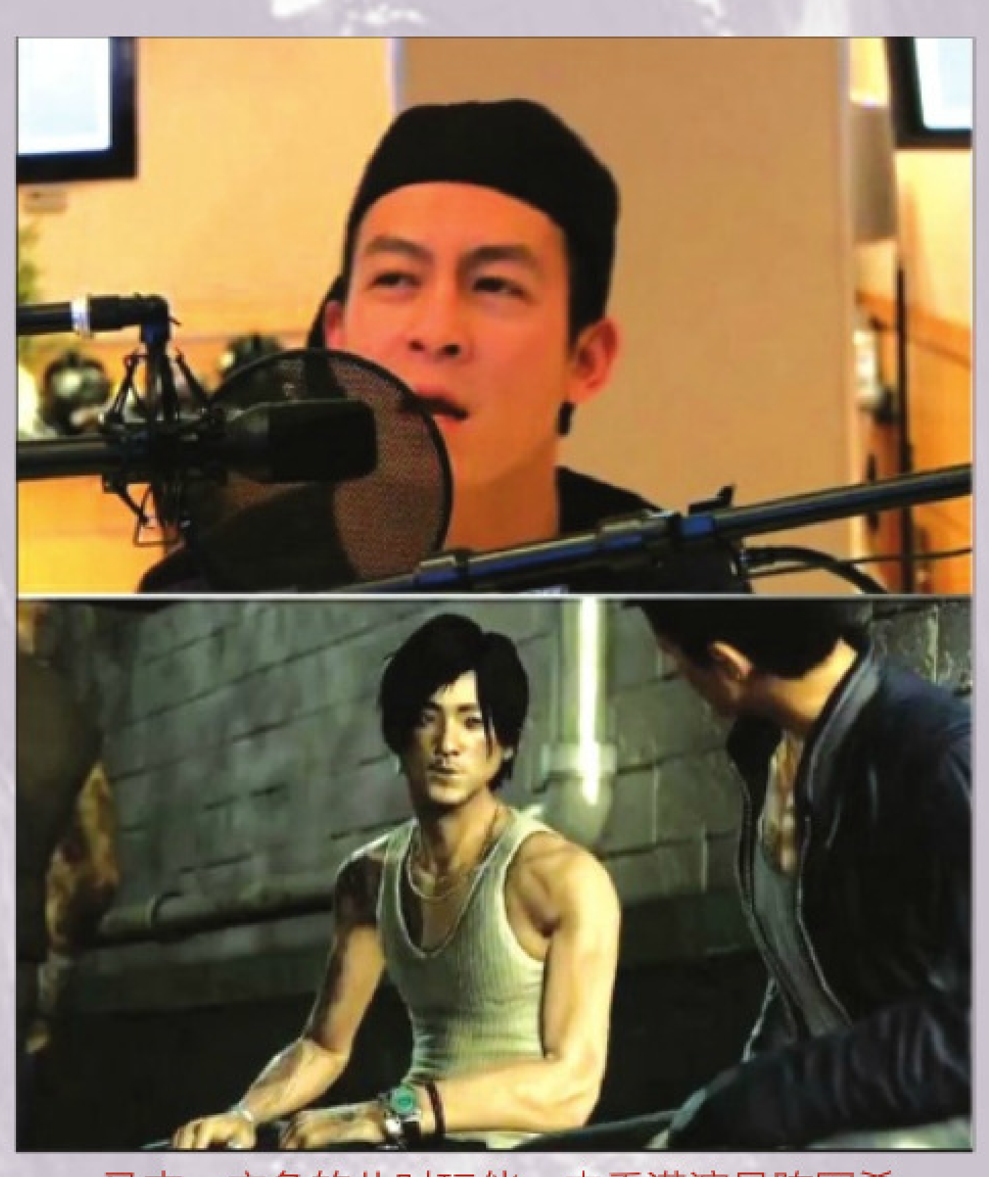
吴诺伊（Conroy Wu）：水街帮二当家，也是个类固醇肌肉男，初期对沈威充满敌意，后成为忠实追随者。



沈威，游戏主角，警方卧底。由美籍韩裔演员李威尹（Will Yun Lee）为其配音


朱老温，水街帮老大。由美籍华裔演员派瑞·申（Parry Shen）为其配音


吴诺伊，水街帮二当家。由香港演员仇云波（Robin Shou）为其配音


马杰，主角的儿时玩伴。由香港演员陈冠希（Edison Chen）为其配音

李大嘴（Big Smile Lee）： 新安义最强势的头号红棍，脸上一条大疤横贯东西，本质上是狗眼林升级强化版，其虐待对手之残忍即使以三合会的标准来看也过于极端暴力，敛财夺权不择手段，有数目惊人的非法收益作为经济后盾，图谋接替波叔当老大。

何索尼（Sonny Wo）： 三环娱乐集团总裁，香港娱乐界大腕级人物，暗中勾结李大嘴拍色情片牟取暴利，并为三合会提供洗钱渠道。为人猥亵龌龊，张口闭口全是下流话。

邓婕（Jane Teng）： 香港警界的巾帼英雄，在沈威的帮助下成功侦破多桩重案。她在很久之前便决定放弃成家生子，专注于事业，却因为上司佩德鲁不欣赏其不够强硬的办案风格，长期得不到晋升。



李大嘴，新安义头号红棍。由美籍华裔演员马志（Tzi Ma）为其配音　何索尼，娱乐集团总裁。由新加坡演员黄经汉（Chin Han）为其配音　邓婕，香港警署的女警官。由美籍华裔演员胡凯莉（Kelly Hu）为其配音

佩德鲁（Pendrew）： 负责沈威卧底计划的警督，老谋深算，声称要为大局着想可以不顾手段，所有黑道枭雄在他眼中其实只是用来攀爬功名之路的垫脚石。

雷蒙德（Raymond）： 沈威的警方联络人，性格正直，忠于职守，对警界现况不满，但苦于无力改变。担忧沈威卧底太久会逐渐迷失，越过道德边界。

狗眼林（Sam Lin）： 新安义红棍，翡翠帮老大。朱老温的发小，是个嘴臭心黑贪婪无耻的极品恶棍，行事心狠手辣，张扬跋扈，在李大嘴的支持下疯狂扩张领地并抢夺其它帮派地盘，与水街帮结下梁子。主角沈威的姐姐沈咪咪是其第一任女友，因受其影响染上毒瘾导致死亡。





佩德鲁，老谋深算的警督。由英国演员汤姆·威尔金森（Tom Wilkinson）为其配音

王里奇（Ricky Wong）： 新安义高级打手，热血男型干将，对忠义沦丧的现况备感失望，从他对卢薇薇的恋情可以看出这人是个幼稚的理想主义者。

烂鼻江（Broken Nose Jiang）： 新安义女红棍，奸诈多计，擅长利用各种矛盾为己谋利，她与李大嘴素来不和，因此利用一切资源（如沈威）压制李大嘴上位。

双下巴曹（Two Chin Tsao）： 波叔的侄子，肠肥脑满，迷信风水，可能是红棍中的“关系户”。成功运营着巨大的赌场生意，自己却逢赌必输。近来远离暴力犯罪，以正当经营和违法生意积攒资金，是波叔继任者的人选之一。

卓马克（Pockmark Cheuk）： 波叔的智囊顾问和心腹，在新安义中拥有很高威望，从不参与坐馆位置的竞争，因而自始至终保得平安。

波叔（Uncle Po）： 真名林大华，新安义龙头老大，有谋略有内涵的黑道老鬼，表面上热衷于慈善事业，暗地里指使李大嘴干了不少杀人越货的勾当，自己保持两手干净。



病榻上的波叔是新安义真正的龙头老大



要点：游戏系统解说

1.地理交通


喜欢追求刺激的桑德拉可以为主角带来一些支线任务

游戏中的香港分为北角（North Point）、中环（Central）、坚尼地城（Kennedy Town）和香港仔（Aberdeen）四大区，虽然名字都对得上号，但具体地形与现实中的香港并不一样，大名鼎鼎的九龙居然不翼而飞，建议玩家纯作纯虚构世界来看待。

本作中黑道剧情为主线，警察路线为辅线，两大脉络交替推动故事发展。此外还有独立任务、地下赛车、查捕毒贩、收集道具、约会女友等各种分支任务，街道场景中又有零食店、茶饮店、按摩店、成衣店、停车场、售车商、家具商、赌场、警署、医院等大量互动设施，主角可驾驶包括摩托、汽车、快艇在内的多种载具，还能购买属于自己的藏车。根据剧情发展沈威会迁移到不同住所，闲暇时能通过手机联系各种NPC朋友获得更多任务或线索，如此多彩缤纷的内容感觉毫不逊色于《侠盗猎车》。

在香港街头驾车一定要注意靠左行驶，否则必然车祸不断，赛车时也很耽误事。遇到大角度急弯时，猛打方向踩油门再点一下刹车键即可施展华丽的漂移甩尾。香港街道狭窄，倒车调头需多次切换，飙车爱好者不妨试下扳死方向盘后同时长按油门（空格键/A钮）和刹车（F键/B钮），原地甩尾的超酷动作既省时间又省空间。

学会用GPS导航系统可以让寻路变得更加容易，按TAB键打开地图后，将光标滑到要去的目标地点，按下回车键即可显示一条从当前位置到目标地点的导航线，这样即使在高速行驶中只要稍稍看一眼左下角的雷达图就能把握正确方向。

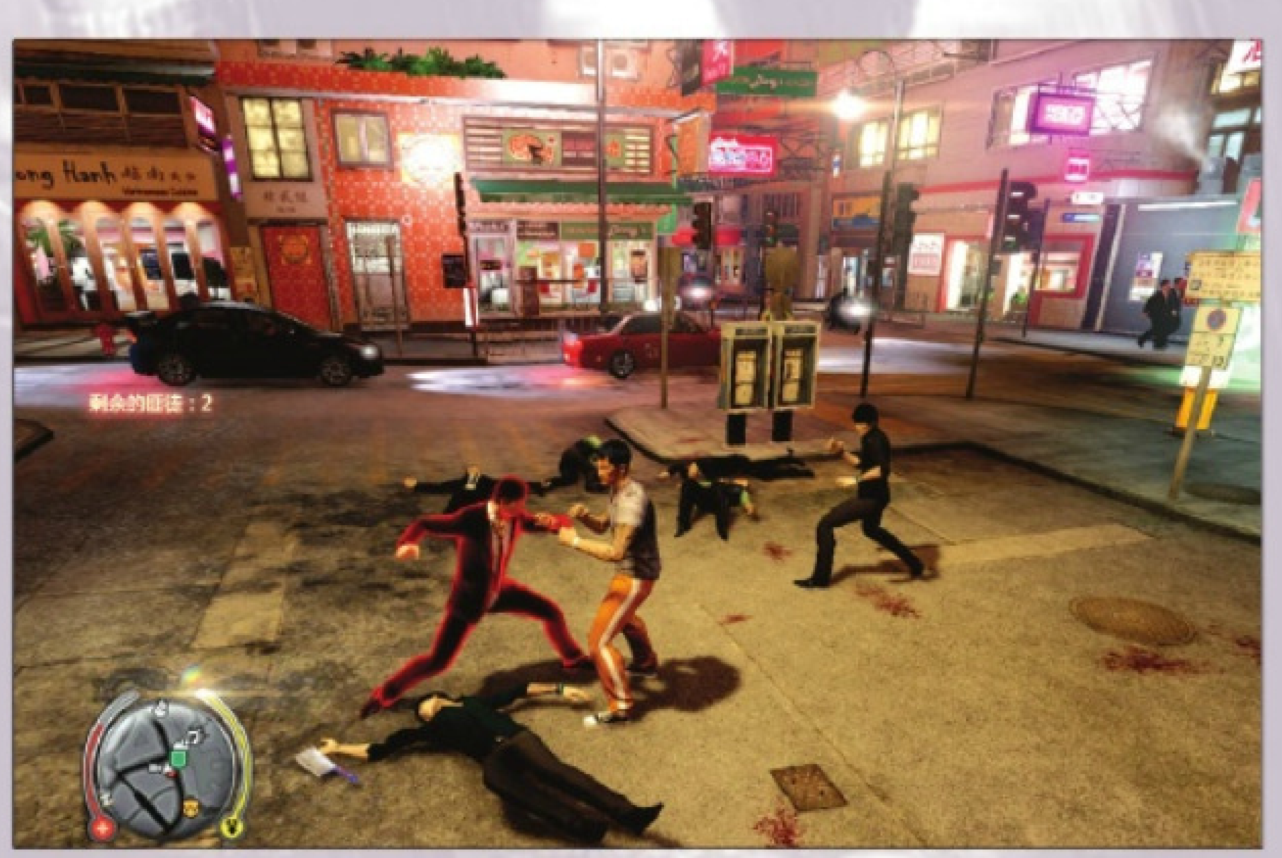
游戏中所有路面上的车辆都能夺为己用，但真正最省心省力的旅行方式还是坐出租车，靠近头上有白色对话符标的出租车，长按鼠标右键不放会打开地图选择要去的地点，确定后瞬间即到，无论路程远近每次打车统一收费310元。



主角可以驾驶多种载具上街追逐


在虚拟的香港也要遵循左侧行驶的规则才能避免车祸连连

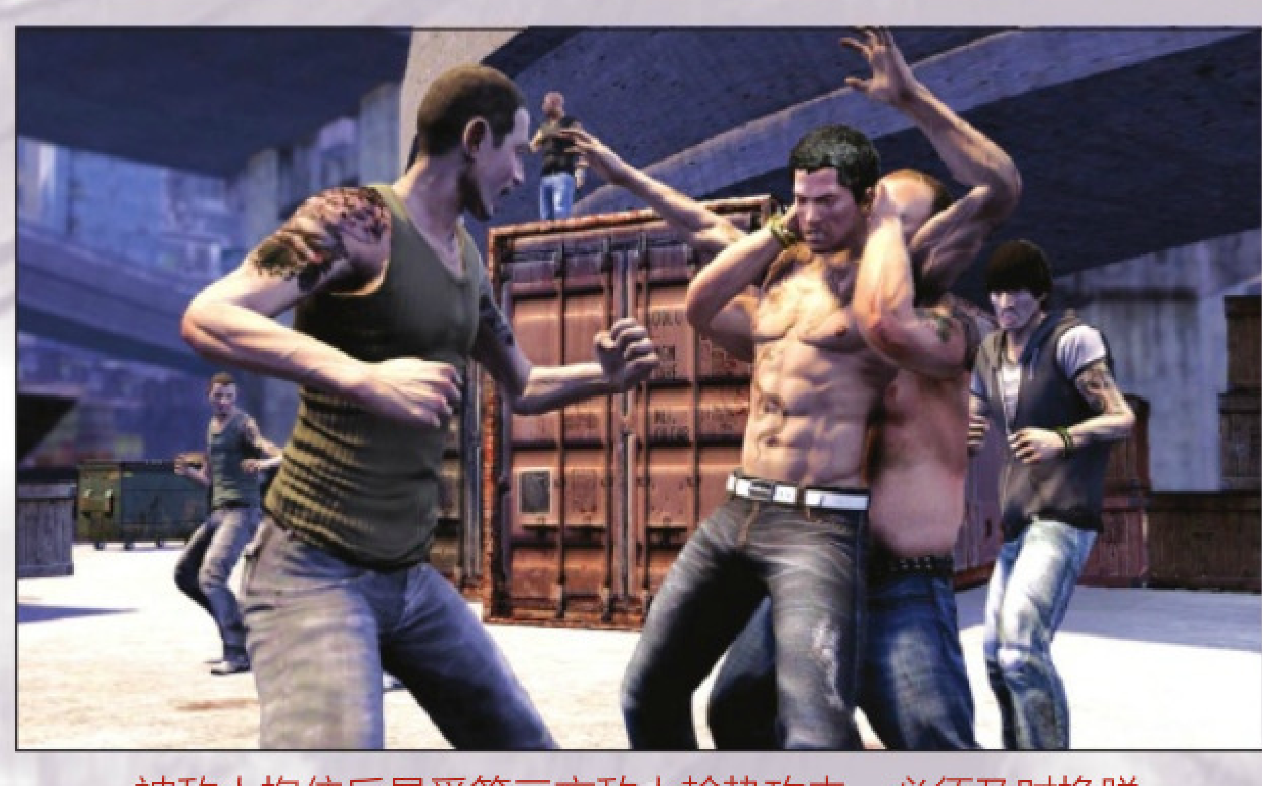
2.格斗系统


对手闪红光时要立刻闪避反击

本作拥有极其华丽的格斗系统，经洪金宝等名家指点的招式效果更符合东方武术审美观，《侠盗猎车》系列的胡打乱踢与之相比根本不值一提。沈威同学有攻击、擒拿、格挡反击等基础动作，不同键位组合又衍生出大量高阶攻击技。搏斗中擒住敌人后还可以配合场景物品发动场景攻击，例如将敌人推下悬崖或塞入马桶。鼠标左键（X钮）为基础攻击，单点为轻攻，长按为重攻。F键（B钮）为擒拿，不少组合技需要先擒拿抓住对手才能施展，注意这招对高级敌人或持械对手无效。鼠标右键（Y钮）是闪避反击，它是本作中最重

要的技法，即将攻击沈威的敌人身上会突闪红光，此时迅速闪避反击可避开对方致命一击，同时沈威会顺手还击给予对方一定伤害。即使正在施展其它攻击技或正与敌人扭扯中，沈威也能随时闪避反击另一敌人的偷袭。施展闪避反击时沈威处于无敌状态，不会被任何第三方攻击打中或打断。包括Boss在内的所有敌人都吃闪避反击，因此哪怕身陷十几人的重围，只要看准时机运用闪避反击，沈威照样能打遍天下不掉半根毛。

各类敌人中Boss享有天然优势，其防御几乎密不透风，很难以普通攻击突破，只能先借助闪避反击乱其身法，然后再施展组合技予以重创。所有有名有姓的Boss都不吃擒拿，反而沈威很容易被Boss擒拿或连击，此时要迅速按屏幕提示输入指定键位才能摆脱困境。胖子是杂兵中最难缠的对手，被胖子抱住后易受第三方敌人趁势攻击，此时同样要及时输入指定键位才能反击或挣脱。持械敌人初期根本不吃擒拿，后期通过升级特定攻击技才能空手夺白刃，对付这类敌人最好使的还是闪避反击。打落敌人兵器后靠近长按R键即可拾起为己所用，使用武器可以造成比徒手攻击更高的伤害，但冷兵器有耐久度设定，多次攻击后会自动耗尽消失。按E键（RT钮）可将手中兵器飞出伤敌，这招配合锁定目标使用效果最佳。使用枪械需注意弹药问题，弹药耗尽后沈威会自动丢弃枪械。遭遇大量敌人围殴时要冷静，不要急于出手，寻找有利环境物品尽快给予敌人致命攻击，优先干掉胖子，然后是持械敌人，最后才是徒手杂兵，切记闪避反击永远是最可靠也是最逆天的生存技能。



被敌人抱住后易受第三方敌人趁势攻击，必须及时挣脱



游戏后期会更多的使用枪械

3.升级系统

沈威有威望、警察、黑帮三套经验值升级系统，通过在游戏中完成任务或特定行为增加相关经验值，升级后可选择激活各种增益效果或新攻击技，三套升级系统最高级别上限为10级。威望经验条为黄色，地图上有若干内嵌黑色人像的圆形黄色图标，到图标位置与头顶黄色对话框的NPC交谈领取帮忙小任务，完成后即可提升威望值。

主画面左下角的雷达地图左侧为生命值槽，右侧是威望槽。通过攻击敌人可以积攒威望槽，使用的攻击技越高级，威望槽积攒速度越快。威望槽积满后会闪烁激活，附近敌人惊怕退缩，同时沈威获得回血效果。



威望技能树解锁可使主角的攻击不被打断且威力增强



警察技能树解锁可使主角的所有火器攻击力增强



回旋踢可击倒多名敌人

警察经验条为蓝色，完成主线任务或地图上以深蓝色盾标标示的警察路线任务（主要指协助邓婕警官破案）即可获取警察经验值，另外持续长时间安全驾驶行车也能增加警察经验值。黑帮经验条为红色，完成地图上以绿色盾标标示的主线任务可获黑帮经验值，频繁参与街头斗殴引发警方追捕也能增加黑帮经验值。沈威的很多高级攻击技来源于警察路线和黑帮路线技能树升级，或通过收集生肖玉雕后从武术学校习得，鉴于近战训练课程也有线性技能树，因此这也可以算是第四套升级系统。


近战中的飞身重踢


解锁点穴后即可施予菊花点穴手将敌人击飞

◆威望技能树

威望槽解锁：战斗中激活威望槽可震慑身边敌人并获得生命值恢复效果。

优质饮食：所有食物的恢复作用时间增加2倍，药茶效果增倍，能量饮料效果增加50%。

缴械：威望槽激活后沈威可通过擒拿或闪避反击夺取敌人手中的近战兵器。

车童：沈威可打电话让一名车童将自己的车开到跟前。

坚韧：威望槽激活后敌人对沈威造成的伤害降低。

特别按摩：按摩服务对威望槽的加成效果提升50%。

无法打断：威望槽激活后敌人无法打断沈威的攻击。

万事更好：食物恢复作用时间增加3倍，药茶、能量饮料和按摩的效果翻倍。

无人可挡：威望槽激活后攻击威力增加，敌方职业加成失效，沈威可骑压痛击对手。

大佬：购买车辆和衣服时享受40%优惠折扣。

◆警察技能树

电话：可拨打或接听手机（默认拥有）。

快速解除武器：能在未经打斗情况下解除敌人武器。

巧手：无需关闭警报器或打碎车窗即可撬锁夺得车辆控制权。

慢动作追踪：近战中击中敌人或成功缴械后，沈威持枪状态下长按左Shift键（LT钮）可进入子弹时间模式。

跳车动作：从高速车辆上跳下时，沈威如果有枪可进入慢动作瞄准模式。

后座减震：火器发射的后座力降低，更利于快速扫射。

劫车热度降低：被警方追捕时抢车逃跑可降低警报热度级别。

强化专注：缴械或从掩体中探头射击时慢动作时间更长。

强化撞击：冲撞另一车辆造成的伤害增加。

超压弹药：所有火器杀伤力提升。

警车钥匙：沈威可以从警车后备箱里获取枪械。

◆黑帮技能树

反击：反击闪避正要攻击自己的敌人（默认拥有）。

攻击伤害加成：攻击伤害提升。

攻击抗性：敌方徒手攻击对沈威造成的伤害降低。

快速换位：锁定对手按空格键（A钮）可从敌人头上翻到其背后。

起身踢：被击倒后按鼠标左键（X钮）踢向对手并跃起。

近战武器冲锋：手持近战兵器快速冲向敌人时可发动重击。

近战武器抗性：敌方近战武器对沈威造成的伤害降低。

蓄力连踢：长按鼠标左键（X钮）+轻按左键（X钮）可发动连踢攻击。

反击恢复：沈威闪避反击失败后硬直时间减少。

近战武器强化：近战武器在沈威手中的攻击力和耐久度增加。

骑肘攻击：长按左Shift键（LT钮）+长按F键（B钮）可骑到敌人身上给予致命肘击。

◆近战技能树

扫堂腿：鼠标左键（X钮）+长按鼠标左键（X钮）可扫倒面前多名敌人（默认拥有）。

蓄力膝顶：鼠标左键（X钮）+鼠标左键（X钮）+长按鼠标左键（X钮）可用膝盖击晕对手。

冲扑攻击：长按空格键（A钮）+F键（B钮）+鼠标左键（X钮）可冲刺扑倒敌人并痛击。

眩晕连击：鼠标左键（X钮）+鼠标左键（X钮）+长按鼠标左键（X钮）+鼠标左键（X钮）可击晕敌人后补以一脚重踢。

断腿：F键（B钮）+鼠标左键（X钮）+长按鼠标左键（X钮）可踩断对手小腿并使其眩晕，同时震慑吓退周围敌人。

回旋踢：鼠标左键（X钮）+鼠标左键（X钮）+鼠标左键（X钮）+长按鼠标左键（X钮）可施展回旋踢击倒多名敌人。

冲锋缴械：长按空格键（A钮）+F键（B钮）冲向敌人将其扑倒并缴械。

飞身重踢：鼠标左键（X钮）+鼠标左键（X钮）+鼠标左键（X钮）+长按鼠标左键（X钮）可飞身跃起重踢对手。

晕后追击：对眩晕中的敌人长按F键（B钮）可追补一记重击。

鸳鸯腿：空格键（A钮）+鼠标左键（X钮）+鼠标左键（X钮）可在普通飞踢后补加组合连踢。

断臂：F键（B钮）+鼠标左键（X钮）+鼠标左键（X钮）+长按鼠标左键（X钮）可擒拿对手后扭身将敌手臂折断。

点穴：对手闪红光之际同时按下F键（B钮）和鼠标右键（Y钮）可施予痛快淋漓的点穴连击并将敌人震飞。

4.小游戏技巧

破解密码：沈威的智能手机接入目标控制系统后进入破解界面，手机屏幕上出现4个可显示数字的方框，玩家按左右键可在不同方框间切换，按上下键可选择从0到9不同数字。所谓破解其实是猜密码，密码由4个不重复的数字组成，建议按0到9的顺序依次尝试，按空格键（A钮）确定后如数字框显示为绿色表示正确，红色则表示密码里没有这个数字，黄色表示密码里有这个数字，但当前位置不正确。每次进入破解界面只有6次机会，如果全部失败退出后重来密码又会随机变动。



破解密码的小游戏

保险柜转盘：进入保险柜开锁界面后上方有个密码转盘，下面的手机屏幕显示锁芯杂音，以及3个密码数字框。根据转盘中心的提示向左或向右拨动转盘，显示蓝色波形图时继续拨，显示黄色波形图时表示已接近正确密码，需要放慢拨动速度，当显示为绿色波形图时马上停手，如果转盘停在正确密码数上时会有进度条，如果不小心过了又得从头再来，连续3次转动转盘锁定正确密码后即可打开保险柜。

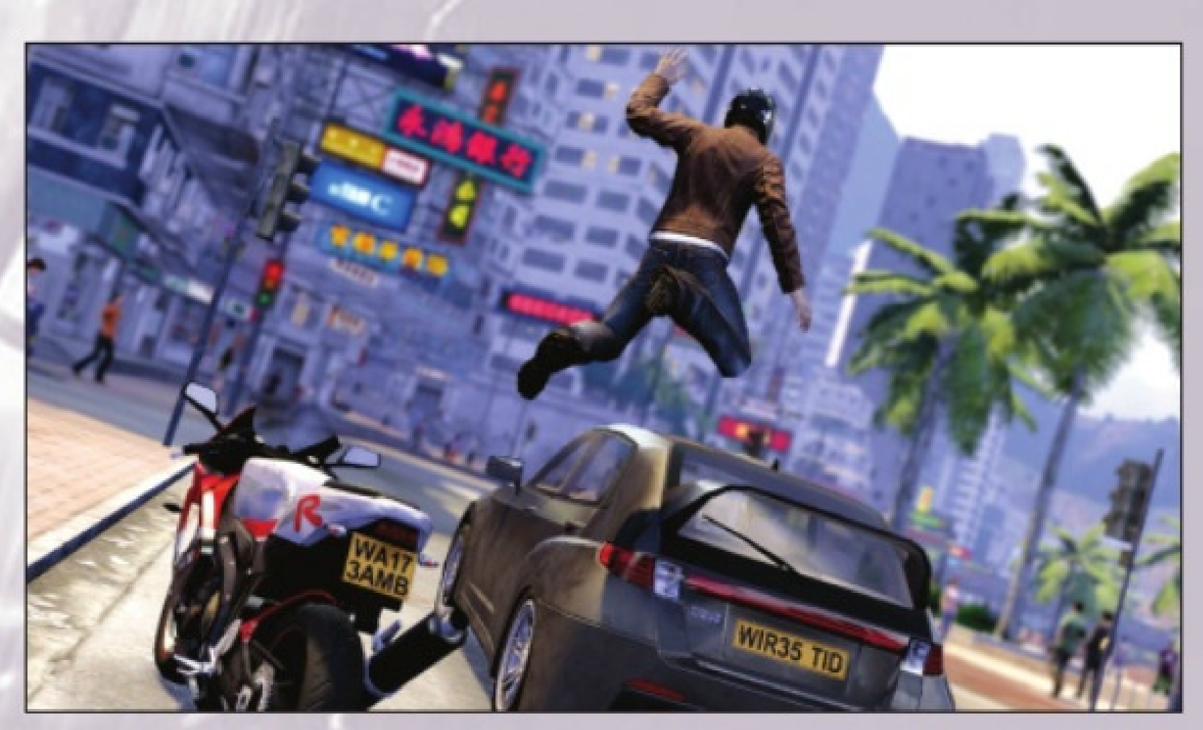


赌场麻将游戏

安装窃听器：安装窃听器需先旋开通风口挡板的两颗螺丝，进入手机界面后先调节灵敏度，耐心滑动控制圆点直到其变成绿色，继续微调，当上方出现自行积满的调节槽时立即停手。槽满后换到右边屏幕调节频率，最后还要左右两侧屏幕同时调节灵敏度和频率，方法完全一样，安装完毕后还要旋上螺丝扣好通风口挡板才算正式结束。

撬门锁：这个小游戏的目标是将所有锁芯拨到解锁位置，使用纯鼠标操作最简单。通过上下滑动鼠标轻微移动锁芯，当锁芯变为绿色时稳住并按下鼠标左键即可卡住锁芯，如此操作直到将所有锁芯拨到解锁位置后就能打开门锁。

手机定位：开始手机屏上出现三角侦测图，让沈威在街区移动直到他的位置接近中心点，也就是三角形的三条连接线都为绿色时可按确定键开始扫描。在四大区中选择信号最强的区域，长按回车键（A钮）进入基站扫描界面，点选随机出现的绿色人头标志进行筛选，在通话结束之前成功锁定即可找到对方目前位置。



威哥施展跳跃夺车绝技

卡拉OK：在邦邦俱乐部的VIP包房可拿起话筒选歌吟唱，象征歌词的蓝色柱条会自右向左而来，沈威需上下拨动左侧箭头接住分别沿5条谱线滑过来的柱条，不动任何键会让箭头保持在中线，按上键使箭头跳到上一条线，按Shift加上键可使箭头跳到上面最高那条线，按下键使箭头跳到下一条线，按Shift加下键可使箭头跳到下面最低那条线。这是个类似DDR的踩键游戏，用纯键盘操作可轻松获得满分好评。

追逐跳车：驾车追逐敌人时偶尔需要跳到对方车上夺取控制权，这种情况下先加速从目标车辆左侧贴近，长按空格键（A钮）让沈威打开车门做好准备，此时目标车后尾出现一个灰白色箭头，继续贴近，当箭头变成绿色瞬间立即单击空格键（A钮），沈威会飞身跃到目标车顶上。如果目标是运货卡车，有可能出现剧烈颠簸，及时按鼠标右键（Y钮）稳住身体后再向左侧移钻入驾驶室夺车。

麻将游戏：地图上有铜钱图标的地方是地下赌场，里面只有五张扑克游戏，赌注从500元到5000元，不过用的赌具是麻将

筒子牌。开局每人发5张麻将，先后有两次换牌机会，最后谁的牌型大谁胜。牌型大小为：5张同牌>4张同牌>满堂红>顺子/三张同牌>两对>一对>杂牌。

斗鸡游戏：地图上有黄色小鸡图标的地方是地下斗鸡场，到那里与看门的NPC交谈即可参加斗鸡赌博，可以先浏览参赛斗鸡的名字、饲养员、颜色和获胜场数，然后选择下注等待厮杀结果。这个小游戏技术含量不高，碰运气的成分更多一些。

5.收集要素

◆生肖玉雕

武术学校旧文师傅的12生肖玉雕被不良学员偷走11尊，沈威每找回1尊带给旧文师傅可学习1项新的近战格斗技。学习后先拿一位学员作靶子成功练习新技能3遍，然后还要面对众学员群殴才能出门。完成蒂凡尼的女友任务后可在地图界面下按Q键（X钮）查看所有玉雕位置，注意有些玉雕仅出现在特定任务场景中，一旦错过就没法再进入。

蛇玉雕：跟踪潮男到北角城东滨水码头进行毒品交易时，在棚屋顶上可以找到。

龙玉雕：在邦邦俱乐部VIP包房区二楼酒柜上，首次去找本尼谈判时可找到。

狗玉雕：在金鳞茶楼安装窃听器任务中，潜入厨房后可在旁边工作台上找到。

虎玉雕：在中环北的婚纱店柜台上，陪佩吉去试婚纱时可拿到。

羊玉雕：在北角寺庙的正殿中，为佩吉和朱老温婚礼去偷黑兰花时可拿到。

猪玉雕：在中环中央医院大厅角落里的柜台上。

鸡玉雕：配美国来客金到K吧玩乐时，在舞池边上的柜台可找到。

猴玉雕：调查K吧陪酒女卡图什卡失踪案时，在渔夫荔的海上赌场柜台可找到。

牛玉雕：跟随老螃蟹潜入双下巴曹的豪宅破坏风水时，砸烂屋中花瓶后可从带密码锁的壁橱里拿到。

马玉雕：潜入卢薇薇公寓中安装窃听器时，可从桌上直接拿取。

兔玉雕：坚尼地城公墓的主楼前台，进门左侧桌上，随时可去拿。

◆神龛

全香港共有50处神龛，找到后上前焚香参拜可当场回满生命值。每找到5个神龛可使生命值上限提升10%，找齐50个后生命值翻倍。完成阿曼达的女友任务后可在地图界面下按Q键（X钮）查看所有神龛位置。

◆锁箱

全香港共有100个隐藏锁箱，其中北角40个，香港仔15个，中环30个，坚尼地城15个。有的锁箱需要破解保险柜密码才能开启，打开锁箱后可获大量金钱或各种服装套件。完成艾莲娜的女友任务后可在地图界面下按Q键（X钮）查看所有锁箱位置。

◆摄像头

全香港共有26个监控摄像头，其中有部分是警察任务中抓捕毒贩必须破解的，此外还有不少独立摄像头，破解它们后可通过住所的电视查看各地监控镜头。完成平的女友任务后可在地图界面下按Q键（X钮）查看所有摄像头位置。

◆赃车

马杰有个叔叔叫特兰（Tran），此人是个黑车贩子，专门收购各种赃车。沈威可用手机联系特兰，每次特兰会提出需要不同型号的车，到指定地方抢夺车辆后送到指定车库即可获得丰厚报酬，这个任务赚钱最快，买车买衣服全靠它。



12座生肖玉雕收集齐全



找到一座新神龛，赶快拜一拜



在锁箱里可获得钱和衣物



黑帮：主线剧情流程

精品	总评 8.8
制作	United Front Games
发行	Square Enix
类型	动作
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.8
上手精通 Difficulty	8.5
画　面 Graphics	8.5
音　效 Sound	8.8
创　意 Creativity	8.5
剧　情 Story	9.0

香港，码头货场。

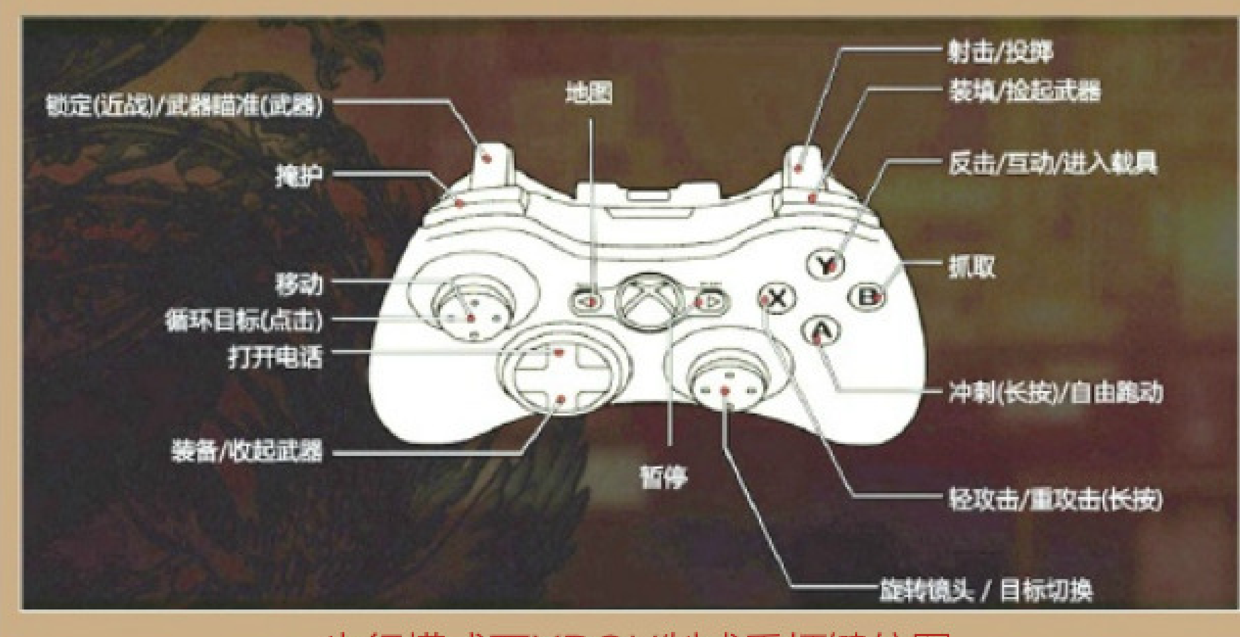
三名男子鬼鬼祟祟地在交易一些见不得阳光的东西。他们以为夜色能够遮掩自己的罪恶，却不知这场交易一直处于警方严密监控下，警方的目标是三人中的那名年轻男子，他就是近来黑道上表现活跃的新人沈威。突然闯入交易现场的一名保安打乱了原定计划，凶残的卖家挥刀将保安砍倒在血泊中，抓捕行动被迫提前，埋伏的警察从四面杀出，沈威跟随同伴纳兹仓皇逃入鱼档区，一路穿墙过院尽显敏捷身手，怎奈警方早已布下天罗地网，包括沈威在内的三名嫌犯先后束手就擒。

狱中沈威意外见到少年时的铁杆死党马杰（杰基），两人从小一起在老区混大，后来沈威举家移民去了美国，没想到会在这里重逢。激动不已的马杰告诉沈威，自己现在跟的大哥是新安义红棍温斯顿·朱（朱老温），像沈威这样知根知底的老区人正是朱老温的水街帮急需的人才，马杰许诺出狱后为沈威提供引荐。随后沈威被押进审讯室，两名身着便衣面色阴沉的警官走进来，他们的第一个动作居然是关掉墙角的监控摄像头。原来沈威竟是香港警署从旧金山警局借调来的卧底警探，此前的抓捕以及狱中与马杰相逢都是预谋的设局，为的就是能让沈威打入新安义内部。佩德鲁警官是整个卧底计划的最高主管，而雷蒙德警官则专门负责与沈威联络见面，不久前他们收到消息称新安义红棍朱老温正在招兵买马，于是决定让沈威搭上马杰这条线顺势潜入帮中。

出狱后沈威找到马杰，两人穿过熟悉的老街旧巷去见朱老温，途经宝福大楼见到马杰心仪的女孩九妹，正攀谈时门外闯进来几个面目狰狞的歹徒，这些人都是翡翠帮的成员，翡翠帮帮主狗眼林同样是新安义红棍的身份，但他与朱老温却是势不两立的冤家对头。这帮家伙仗着人多冲上来想打便宜架，没想到沈威以一对十毫不含糊，三下五除二轻松放倒众无赖，看得马杰惊叹不已。朱老温的据点是他母亲开的金鳞茶楼，他手下的二当家胡诺伊从见面开始就对沈威充满敌意。朱老温目前正缺人手，因为贪得无厌的狗眼林一直在疯狂扩张地盘，甚至不惜把手伸进朱老温控制的夜市。经过马杰的介绍，朱老温终于想起昔日老区里确实有沈威这么一号人物，当年沈威的妹妹沈咪咪还曾和狗眼林拍拖过。听到马杰说沈威能以一挡十，朱老温既惊奇又有点不信，他让胡诺伊带着沈威先去夜市杀杀狗眼林的威风，一方面借此考验沈威是否真能打，另一方面也算是交份入帮的投名状。没安好心

操作键位

本作以纯键盘操作有时不太方便，如果能有XBOX360手柄则可获得最佳游戏体验，无论徒步、驾车、格斗都如虎添翼，强烈建议玩家配置手柄。游戏系统能动态识别输入设备，随时拔插手柄都没问题，触碰键盘会自动切换为键鼠控制模式，按手柄键钮会自动切换为手柄控制模式。以下是键盘键位说明及XBOX360制式手柄操作简图：



步行模式下XBOX制式手柄键位图

刹车/倒车
瞄准武器(长按)
驾驶
循环目标(点击)
打开电话
无线电/音量调整(长按)
地图
暂停
加速
射击
离开载具
紧急刹车
劫持姿势(长按)
SWAT包
旋转镜头
喇叭/汽笛(点击)

载具模式下XBOX制式手柄键位图

◆步行模式

前/后/左/右： W/A/S/D
打开地图： TAB键
打开电话： 上键
收起/丢弃手中武器： 下键/长按下键
退出菜单界面： Backspace键
擒抓对手/挟持人质： F
拾起地上武器/装弹： R
自由瞄准武器/近战锁定： 左Shift
拳脚攻击/武器开火： 鼠标左键
投掷手中武器砸击： E
加速冲刺/跳跃： 空格键
反击/交谈/互动/上车： 鼠标右键
进入/离开掩体： 左Ctrl
切换其它射击模式： 鼠标滚轮
切换当前追踪任务： M

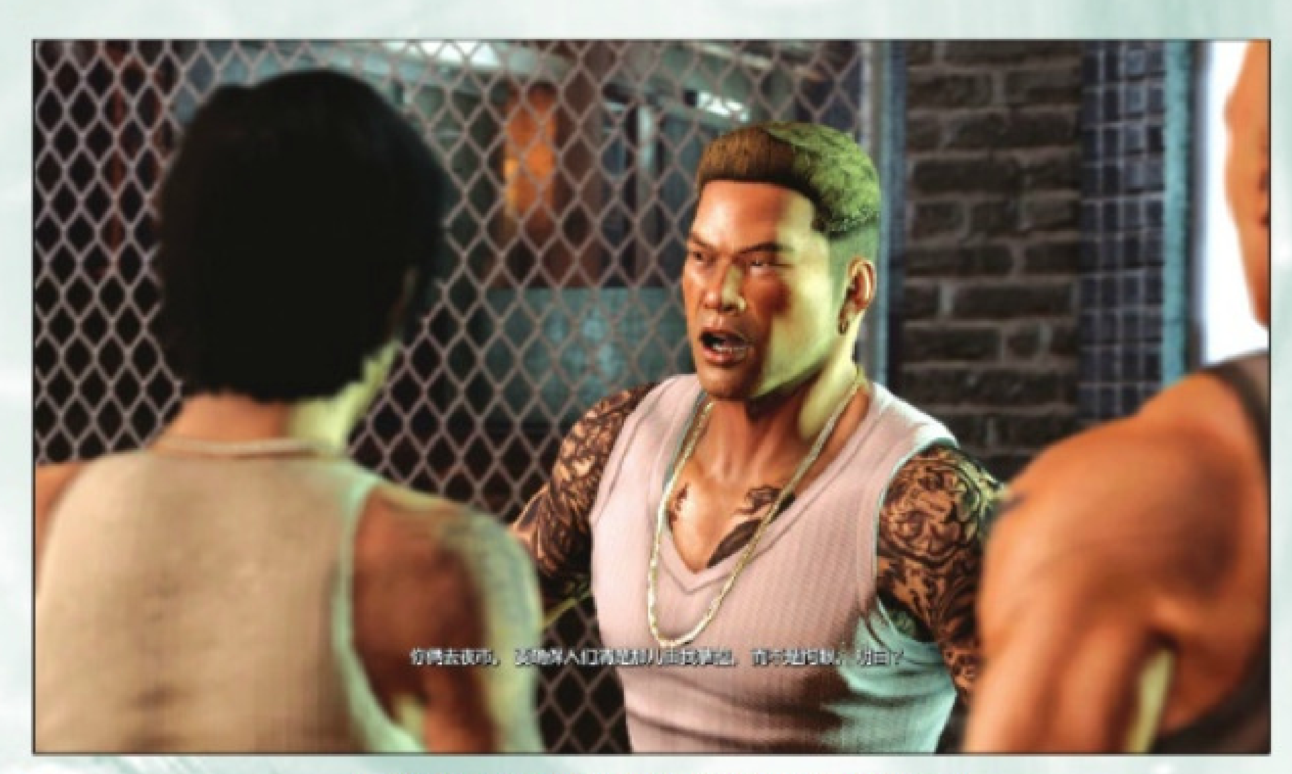
◆载具模式

加速： W
刹车/倒档： S/长按S
左转： A
右转： D
手刹： 空格键
武器开火： 鼠标左键
自由瞄准武器： 左Shift
避开/猛撞： 左Ctrl
喇叭： H
后视镜： V
动作劫持： Q
摩托车向后倾： 左Ctrl
摩托车向前倾： 左Alt

的胡诺伊刚下楼就以试身手为借口带着两个小弟围殴沈威，格斗中学会瞬时反击技巧，撑过30秒后见到带着手下来谈判的狗眼林。狗眼林是个不折不扣的黑道无赖，嘴臭、心黑、贪婪、狂妄、无耻一应俱全。狗眼林本来已有另外两块地盘，现在又来逼朱老温让出夜市的一半，因此这场谈判更像是一次肆无忌惮的挑衅，被气得两眼发黑的朱老温怒吼着要胡诺伊和沈威狠狠教训一下狗眼林的小弟们。

◆摊贩敲诈（Vendor Extortion）

进入北角区夜市后，沈威跟着马杰穿过舞狮台和各种饮品吃食摊位，先到卖盗版光碟的柜台前，与店主对话顺利收取保护费，接着去手表摊位，但老板称狗眼林已经接管了这里的保护费业务，这时后面冒出个翡翠帮的马仔，沈威二话不说劈胸抓起这小子扔进电话亭里，手表摊老板见势不妙赶紧交钱保平安。蔬菜摊的老板开始也不想交钱，但看到狗眼林的3名手下被揍趴下后立刻递上装有保护费的红包。前面猪肉店的屠夫老板正被5个翡翠帮打手威吓，沈威帮忙放倒这帮恶棍后收取保护费。马杰提议要注意自身形象，打造帮会战略品牌，从善如流的沈威当即在服装摊位上买了一身三件套流氓装，格斗伤害提升5%的套装奖励果然物有所值。胡诺伊出于嫉妒依然对沈威横挑鼻子竖挑眼，沈威果断破口大骂并提出单挑放对，这下胡诺伊立刻收了嚣张气焰带着马杰悻悻而去。旁边服装摊位的女老板苏珊请沈威帮忙把外卖钱带给金鳞茶楼的收银员，返回茶楼前时突遭翡翠帮众围殴，学会借助场景物体攻击敌人，以此快速积满威望槽可震慑敌人并获得回血效果。



朱老温下令狠狠教训狗眼林的爪牙

◆夜市追击（Night Market Chase）

把钱交给前台收银员后，沈威上楼见到朱老温正在大发雷霆，询问得知有个叫明的本地毒贩投靠狗眼林后立刻翻脸不认人，去收红钱的马杰也被赶了出来，朱老温咬牙切齿让沈威去教训一下这个叛徒。于是先到盗版光碟柜台找老板打听，得知明就在前面街角的小吃摊。心中有鬼的明一见沈威扭头就跑，沈威紧追不放，狂奔中穿街过巷来到一处院落，挑翻围上来的5名暴徒，爬上楼顶天台正式迎战明和他的手下。明的手下会使用缠技抱人，必须根据屏幕提示及时按键才能挣脱箍抱。明手中有一柄利刃，擒拿技也无法抓住这家伙，因此最好把他留到最后解决。痛揍明一顿后，警察赶到逮捕了沈威，主持这次行动的警官邓婕亲自提审沈威，佩德鲁出现说明真相并要求释放沈威，邓婕由此也成为卧底计划中的一员。

◆绝命速递（Stick Up and Delivery）

出狱后沈威暂时落脚于时租酒店，简陋蜗居中只有床、卫生间、衣橱和电视机，出门下楼可从对面车库管理员处提取自己拥有的一辆270DX旧型摩托。驾车前往地图上绿色盾标地点找到马杰，交谈中沈威表示对小打小闹已经没有兴趣，应该干票大的才能吸引老大关注早日上位。马杰透露狗眼林的手下正在走私名表，劫了这批货既可以为朱老温出口气又能赚上一笔，何乐而不为？两人一拍即合，沈威开着破面包车来到狗眼林的藏货点，马杰留在车上接应，沈威戴着帽子口罩孤身下车迎战众歹徒，接连击败两波敌人后对方运货的黑色面包车蹿出仓库逃跑，沈威赶紧驾车追赶。途中先后出现4辆带红色盾标的敌方护卫轿车堵截，沈威逼近敌车瞬间猛撞对方车身，撞两次干掉一辆，清掉所有护卫车后终于赶上黑色面包车，照样来两次猛撞将其逼停。下车搬货时马杰发现这些所谓的名表居然全是山寨货，将货物送到东北角码头的顶魅进出口有限公司销赃，完成这次任务后获得马杰赠送的假坎布尼亚手表一块。

◆小巴喧嚣（Mini Bus Racket）

朱老温对沈威近期的表现非常满意，不过他的奖励却很蹊跷，他让沈威去抢一条利润最高的



沈威在闹市中对明穷追不舍


沈威带着几个兄弟一起去踢翡翠帮的场子

小巴经营路线，翡翠帮有个叫马波罗的家伙把持着这门生意，只要拿下他生意就能归自己。江湖上都说朱老温一介莽夫，可这主意怎么看都透着心眼。沈威也不废话，带上水街帮的几个兄弟开着一辆绿顶小巴去抢生意。翡翠帮在沿途站点都有人看场子，先到宝马山车站放下几名兄弟去挑衅，接着到利东站，沈威、胡诺伊和一个叫公爵的同伴下车对敌，杀得对方片甲不留后继续上车赶路。在金钟汽车站，翡翠帮的一辆红顶小巴抢客逃逸，沈威驾驶小巴紧追不放，一路上贴近后狂按喇叭骚扰对方，直到司机烦恼槽积满投降交出所有乘客。沈威载着乘客们前往夜市，途中又遭翡翠帮轿车伏击堵截，利用撞击技巧摧毁敌方车辆，最后将备受惊吓的乘客们安全送抵夜市车站。

◆邦邦俱乐部（Club Bam Bam）

金鳞茶楼内，朱老温暴跳如雷，原本他罩着的邦邦俱乐部居然背信弃义投靠了狗眼林，沈威奉命前往邦邦俱乐部找经理本尼摆平此事。到俱乐部门口假扮翡翠帮成员骗过守卫进入俱乐部，根据朱老温的短信提示前往VIP包房区，不料却被另一守卫以非请勿入为由挡住，沈威转身在舞池中找到女公关蒂凡妮，搭讪后借助其掩护顺利进入VIP包房区，在一楼卡拉OK间为蒂凡妮高歌一曲，最终上楼找到带着大帮小弟的本尼。对方见沈威孤身一人便压根没把他放在眼里，又听他提出要求让本尼与朱老温重续“友谊”，这伙人立刻爆发出一阵哄笑，开玩笑，谁敢得罪正如日中天的翡翠帮？谈不拢就只能动手，沈威从楼上打到楼下，从VIP区打到舞池，最后杀进一楼卫生间，收拾了几个持刃歹徒后踹倒妄图夺路而逃的本尼。本尼本来就是个胆小鬼，见势不妙只能颤抖着答应与狗眼林断绝关系，沈威劝说他不必担心翡翠帮的骚扰，自此邦邦俱乐部又重回水街帮旗下。

偏僻小巷中，应约而来的雷蒙德警官对沈威的近况不太满意，他坚持认为身为执法者应注意与黑帮人士划清界限，但沈威愤怒地谴责佩德鲁和雷蒙德隔岸观火，新安义正在上演一场愈演愈烈的内斗，朱老温和狗眼林的纷争最终会让这座城市变成战场。接到朱老温短信返回金鳞茶楼后，一把大口径黄金手枪抵在沈威头上，朱老温、胡诺伊、公爵和明四人都怒目而视，向新安义供货的毒贩潮男刚被警方逮捕，最近才通过明认识潮男的沈威无疑是内奸嫌疑人。沈威急中生智反咬明一口，说他勾结狗眼林出卖潮男以便垄断北角的毒品生意，提到狗眼林立即让朱老温怒火攻心失去理智，想也不想就给明来了个一枪爆头。

◆窃听（Listening In）

沈威侥幸死里逃生后噩梦不断，雷蒙德发来短信要他去找一个叫平的女电脑高手，卧底工作组准备对朱老温等人实施窃听。来到城南平氏电器店找到平，这是个有趣的女孩，逗笑中她自称“不是平”。沈威从她手里接过一包窃听器材，刚出门没几步就被个秃头劫匪当街夺包，一路狂奔追到小巷里将蟊贼揍个半死，夺回包后按雷蒙德指示从金鳞茶楼后面的工棚脚手架爬上去，接连翻檐走壁从厨房天窗潜入，2分30秒内完成在通风口安装窃听器并撬锁撤离。

◆连环证据（Chain of Evidence）

走警方路线打入地下赛车圈后，沈威收到蒂凡尼发来的求助短信，赶到邦邦俱乐部见到蒂凡尼正在瑟瑟发抖，询问得知狗眼林手下有个叫庞查理的家伙命令蒂凡尼为他保管一把手枪。沈威收了手枪后打电话给雷蒙德，两人相约在北高架桥下会面详谈。沈威到地方后发现来的竟是佩德鲁，而这次会面也变成了枪械训练课。佩德鲁身边的轿车里躺了一具血肉模糊的尸体，那是某个和翡翠帮作对的黑道大哥，佩德鲁计划借这把枪将杀人罪名栽到庞查理头上，从而引发更猛烈的帮派冲突。佩德鲁行事如此心狠手黑，隐隐令沈威感到不安。

◆回敬（Payback）

邓警官发来短信，朱老温母亲的金鳞茶楼遭到狗眼林的打手袭击，朱大娘没事，但死了两个


沈威因为潮男被捕受到朱老温的质疑


在枪械训练课中了解佩德鲁的栽赃计划

帮中兄弟，朱老温暴跳如雷召集大票人马要报复反击。翡翠帮在码头上有个毒品加工厂，捣毁这个工厂肯定能让狗眼林肉疼。沈威建议不要扩大冲突规模，以免引来新安义老大们的不满。仓库可以烧，但帮狗眼林打理加工厂的少华最好别杀，这是个做生意的高手，留下他可用来为己方赚更多钱。商议停当，水街帮兄弟在邦邦俱乐部门口分乘两辆越野车前往码头，为消除胡诺伊等人对自己的怀疑，沈威主动要求打头阵，他闯入加工厂先以近战格斗收拾掉3波敌人，进入库房深处后杀敌夺枪开始枪战，在楼上办公室找到躲藏的少华，这家伙不甘束手就缚跳窗逃跑。沈威追到一楼逮住少华时，水街帮的兄弟们也点燃了整个加工厂。沈威挟持少华逃出大门却发现外面已被警察包围，少华趁着爆炸引起的混乱抢走一辆警车继续逃窜，沈威跃上警用摩托穷追不舍，看准时机跳上警车夺取控制权，随后摆脱追兵返回指定车库将少华交给喜出望外的朱老温。这场战斗不仅为沈威带来大笔奖金，胡诺伊也打消了对他身份的怀疑，忙了几天的沈威最后决定，回家美美地睡上一觉。


沈威孤身杀入毒品加工厂

◆波叔（Uncle Po）

沈威来到邦邦俱乐部办公室，看见朱老温正压低嗓门毕恭毕敬地接一个电话，这是太阳从西边出来了吗？朱老温放下电话后悻悻地告诉沈威，他们可能闯祸了，上次行动抓的少华是新安义头号大红棍李大嘴的人，李大嘴手眼通天为人歹毒，黄赌毒人口贩卖等大生意全都做，正是他在背后支持狗眼林抢夺水街帮的地盘。现在新安义的当家人波叔点名要见朱老温和沈威，这是一次有去无回的鸿门宴吗？恐惧让朱老温变得烦躁不安，临走时他痛骂了多嘴的胡诺伊一通。

沈威开车载着朱老温，两人一同前往位于中环的波叔宅邸。路上朱老温大谈忠诚和义气，但沈威能听出他的绝望和愤恨，为帮会做了那么多贡献，李大嘴仗势欺人仍能压他一头。如果这真是一场鸿门宴，朱老温甚至作好了和波叔拼个鱼死网破的准备。在波叔家门口，他们见到了李大嘴手下的王里奇，这哥们儿还不错，告诉他们李大嘴已经走了。进屋见到波叔，这是个神态安详的瘦老头。波叔旁边的人是波叔的顾问卓马克，他是新安义的军师。波叔没有责怪朱老温和沈威，反而对沈威的忠义精神颇为欣赏。少华是整个新安义的摇钱树，沈威保护少华的举动证明他是个有眼光的聪明人，黑帮混混里有如此人才哪能不提拔，波叔当场派沈威到一个叫罗兰德·何的老朋友那里去做些更重要的差事。

告别门口的里奇后，沈威驾车前往中环车辆扣押场，途中朱老温打来电话报平安，这场风波终于过去，他开始准备与女友佩吉的婚礼。扣押场的罗兰德老头唠叨了一番人生哲学后递给沈威一把冲锋枪，让他去找一个女赌鬼文佩蒂催债。在中环金融区附近找到文佩蒂，她带着两辆护卫车仓皇逃窜，沈威驾车赶上去，先探头射爆护卫车的轮胎清除所有敌人，然后从左侧贴近目标车施展跳车绝技擒获文佩蒂。文佩蒂的车里藏有毒品，正好可以还债，沈威小心把车开回扣押场圆满完成任务。

屋顶天台上，雷蒙德警官严厉批评沈威为何不把少华交给警方，他质疑沈威已堕落并威胁要中止卧底计划，沈威对雷蒙德等人的短视不屑一顾，他宣布自己已成功取得新安义当家坐馆波叔的信任，以后何愁得不到更多核心机密？随着身份的提高，沈威的住所也从北角时租酒店搬到中环贵园大厦酒店的豪华套间。

◆准新娘（Bride to Be）

回到金鳞茶楼，朱大娘请沈威开车载准新娘佩吉去采购各种婚礼用品。佩吉是个追求完美的女孩，她为自己的终身大事已经筹备了整整8个月，行车时要格外注意安全，不能破坏佩吉欢喜的心情，如果肇事被警察发现将直接导致任务失败。先到中环北的婚纱店，试过婚纱后佩吉抱怨没有黑兰花，据说这东西只有寺庙里有，上周某富豪嫁女出了天价也没能买到这种绝世名花。接下来去蛋糕店，路上接到朱老温短信，有蟊贼竟敢偷走婚礼蛋糕，沈威必须在3分30秒内赶到蛋糕店，追上逃跑的蛋糕快递面包车，跳车夺取控


波叔对沈威大为赏识

制权后取回蛋糕。而后继续驾车和佩吉到寺庙外，从右侧矮墙翻入后在大门旁小屋前换成僧侣装，靠几句禅语机锋骗过路上的和尚，绕到正殿后山坳中窃取黑兰花，不料立时警报大作，放倒赶来的武僧后翻墙逃出寺庙，驾车摆脱警方追捕后将佩吉送回家。佩吉眼中的朱老温是个外刚内柔的好男人，她将他视为自己一生的依托，沈威在心中默默地祝福这对有情人。

◆婚礼（The Wedding）

到中环服装店换了一身白色燕尾服后，沈威驾车来到举办婚礼的酒店贺喜。不料波叔也来吃喜酒，朱老温赶紧叫沈威到车上去取一箱波叔爱喝的红酒，沈威刚拿起酒箱就听见前面响起枪声和尖叫声，他赶紧冲到前门发现这里已是尸横遍野。酒店正门紧闭不开，只好从右侧绿色施工篷布上翻进去，干掉装扮成厨子和侍应生的敌人后在侧厅中找到血泊中的新婚夫妇。佩吉已中枪身亡，朱老温只说出一句“她不该是这样的结局”便也咽了气。混乱中杀手还在追逐波叔，沈威夺枪射倒拦路的敌人，最后在侧廊里找到身受重伤的波叔。沈威左手扶着波叔撤退，右手举枪瞄准涌上来的敌人频频射击，流血不止的波叔危在旦夕，沈威历经艰险连闯数关终于将他护送到马路对面的医院。

雷蒙德得知婚礼枪击案后再次批评沈威冲动行事，但沈威有自己的计划，朱老温死后必然由他接管水街帮地盘，升到红棍指日可待。随着自己地位的逐渐提高，寻机彻底捣毁新安义的可能性越来越大。



沈威对朱老温和佩吉表示新婚祝福


朱大娘的怒火可不是儿戏

◆朱大娘的复仇（Mrs. Chu's Revenge）

沈威路过金鳞茶楼进去探望朱老温的母亲，朱大娘面对儿子遗像茶饭不思，沈威告诉她自己在现场看到过一张熟脸孔，那家伙也是道上混的人，好像叫什么鼠脸钱宁，朱大娘请他将此人捉来交给自己。沈威打电话给王里奇获得鼠脸钱宁的号码，利用三角侦测追踪法锁定钱宁的当前位置。原来这家伙就躲在北角南端的码头上，不过他身边有不少兄弟，甚至还有装备冲锋枪和手枪的杀手。干掉这些炮灰后，沈威骑摩托车追赶驾车逃跑的钱宁，沿途大量敌方护卫车辆杀出，射爆他们的轮胎是最快的解决之道，最后跳上钱宁的红色跑车将其捉回金鳞茶楼。钱宁自夸有强力靠山，但他拒绝交代到底是谁在背后指使他枪杀朱老温夫妇，对这样嘴硬的家伙，手提切肉刀的朱大娘显然更具说服力。沈威离开茶楼时，那家伙的惨嚎声几乎传到了街面上。

◆见新老大（Meet the New Boss）

邦邦俱乐部内，胡诺伊和马杰在争吵不休，沈威喝止他们并提出要团结对外。两人认为一直敌视新安义的18K帮才是杀死朱老温的黑手，但沈威认为事情没那么简单。这时，李大嘴的心腹马尾出现要求接管朱老温的位置，沈威抓起朱老温留下的黄金手枪抵在马尾的头上让他立刻滚蛋。马尾出门后大批枪手杀入邦邦俱乐部，沈威一杆黄金枪屡爆敌人头颅，杀出门外解决更多敌方援兵。马尾见势不妙开车逃跑，马杰驾车紧追，沈威负责阻击后面不断出现的敌方护卫车辆。经过一场天昏地暗的竞速，两车先后倾覆，

马尾跳起来蹿上人行天桥亡命狂奔，沈威继续穿街过巷追赶，在小巷中与穷途末路的马尾展开近身搏斗。马尾挨了一顿痛扁后仓皇溜走，沈威被大批警察追到路边，千钧一发之际，一辆加长型豪华轿车救走了他。车里坐的正是新安义的另一位红棍——绰号烂鼻江的大姐大，她救沈威当然不是因为江湖义气，李大嘴不择手段的疯狂扩张已经让烂鼻江等其他红棍感到威胁，而沈威是唯一敢跳出来和李大嘴正面对抗的人，因此烂鼻江打定主意要结交这位新朋友。


在子弹时间模式下开枪射爆追车轮胎

◆未知结局（Loose Ends）

马杰发来求助短信，沈威到北角东码头见到这哥们儿正气急败坏，询问得知他把一批价值20万的手表卖给18K帮的顶魅进出口有限公司，但对方却只给一辆摩托车作为报酬。沈威听罢二话不说，跳上摩托车前去讨债，进入货场后找到公司管事纳兹。纳兹曾与沈威一同在码头交易毒品被捕，说起来也算熟人，但这小子坚持赖账不说，还张口闭口称沈威是警方卧底。双方动手后，纳兹驾车逃跑，沈威驾驶摩托车紧紧追赶，消灭挡路爪牙后，前方货场大门突然关闭，沈威猛踩油门从右侧坡道越墙飞出，与此同时举枪射爆前方储油罐，猛烈的爆炸掀翻了纳兹的货车，沈威趁势抓住这家伙做人质，抢得一辆轿车并将纳兹塞入后备箱。逃出货场后扫清继续追赶的敌车，最后返回卧底办公室将这个多嘴的家伙交给邓婕处置。

◆绝杀（Final Kill）

金鳞茶楼，朱大娘在厨房中黯然神伤，昔日的朱老温和狗眼林只是餐厅里嬉戏的孩童，想不到如今却成了仇杀的冤家。来看望大娘的沈威这才知道，鼠脸钱宁招供朱老温之死是狗眼林干的，朱大娘请沈威将狗眼林捉回来交给自己处理。沈威来到北角东南码头，机警的狗眼林一见不妙立刻跳上摩托艇逃窜，沈威驾船从水里冲上岸，路上顺手打个电话叫公爵来接应。沈威追入水产市场击败挡路的群敌，最终扭住狗眼林逼问得知李大嘴才是幕后操纵这一切的黑手。击败狗眼林手下的偷袭围殴后，沈威单挑手持切肉刀扑出的狗眼林，不断反击直至将其再度擒住，拖到大门外丢进公爵开来的轿车。而后公爵开车，沈威持枪断后，从香港仔到北角的高速公路上，他们击毁了不计其数的追兵。最后公爵把车停在茶楼后门，沈威押着狗眼林送入厨房，朱大娘手刃弑子仇人完成复仇心愿。


在水产市场活捉狗眼林

◆入会（Initiation）

卓马克给沈威发来短信，让他去一趟中环中央医院。病卧在床的波叔召集堂口里所有红棍商议代理坐馆人选，按规矩坐馆如因故不能行使职责，必须指定代理人代管帮中事务。波叔正式任命沈威为帮中红棍，并让卓马克尽快安排焚香入会仪式，沈威还获准可自行提携手下兄弟。在随后推选代理坐馆时，淡泊名利的卓马克推辞了这个宝座，李大嘴正要跳出来毛遂自荐，却不料烂鼻江抢先一步提议双下巴曹出任代理坐馆，李大嘴满腹郁闷却无处发泄，谁让这胖子是波叔的亲侄子呢？血浓于水可是颠扑不破的真理。卓马克派沈威去教训一个不听话的毒贩荣，这是成为红棍的入门考验。正在按摩沙龙中沉迷的马杰得知终于能正式加入新安义的好消息后兴奋异常，两人来到指定商厦找到毒贩荣执行帮规，不料狗急跳墙的荣掏出手枪企图行凶，马杰抢先开火打死了荣。这是马杰第一次杀人，他的内心受到了巨大的震撼。

完成任务后到指定地点参加卓马克主持的入会仪式，沈威、马杰、胡诺伊还有公爵，水街帮剩下的精英都在这里了。焚香诵读鬼神之誓后，新安义又多了4位干将。沈威升为红棍后再次搬家，比起贵园大厦的酒店套间，香港仔岛的临海公寓显然要舒服得多。

◆码头劫掠（Dockyard Heist）

沈威打电话联系马杰得知他有个计划，便找辆车去接这位兄弟。自从上次开枪杀人后，马杰的精神一直不太对劲，甚至提起他喜欢的九妹也无精打采。据说18K从美国那边走私了一批珠宝来港，马杰准备和沈威劫下这批货，为自己捞点退休金。车至坚尼地港，马杰搞来两套环卫工人


卓马克主持的入会仪式

制服。两人翻入货场后分头行动，马杰去踩点探路，沈威去工具房拿砂轮剪切钳。骗过沿途的码头工人，沈威撬锁开门找到剪切钳，返回货场里找到马杰，两人冲上去迎战看守走私卡车的18K帮众，清场后逐辆剪开货厢，马杰最终找到装珠宝的提包。不料有敌人突然抢车狂奔上高速公路，马杰被困在货厢中，沈威驾摩托车紧追不放，一番角逐后跳上车顶夺回卡车。


沈威目睹马杰被警方逮捕

沈威把卡车开到指定的销赃珠宝商门前，才走开没多远便回头看见马杰被埋伏的警察逮捕。沈威想起上次雷蒙德说过要发展马杰当警方卧底，他恨恨地骂了一声。

◆重症监护（Intensive Care）

王里奇发来短信约沈威到中环K吧相见，到地方后死等活等不见人。很快电话铃响了，话筒里传来熟悉的枪声，里奇告诉沈威，波叔所在的中央医院遭到武装歹徒袭击，希望他马上过来增援。沈威二话不说，抢过一辆跑车赶在1分20秒内冲到中央医院，此时医院里已是一片混乱，持枪歹徒到处寻找波叔。沈威从大门杀入，徒手夺枪后一路扫到电梯井，乘电梯上楼途中断电，扳开电梯门进入病房走廊后与18K的杀手们展开对射。里奇躲在波叔的病房里，他告诉沈威自己已将波叔转移，但敌人切断了病房的电源，如果不尽快恢复供电，维持波叔生命的许多医疗器械将无法正常工作。沈威捡起地上丢的冲锋枪杀入隔壁走廊，在控制室里破解计算机后恢复供电，接着返回病房走廊，协助里奇击退前后轮番来袭的多波敌人。虽然保住了波叔，但里奇对黑道现况非常失望，危急时刻他打电话四处求援，只有沈威赶来助阵，那些曾经的手足情谊都到哪里去了？同为三合会的新安义与18K自相残杀，在酒店医院滥杀无辜，江湖道义何在？警察赶来包围了医院，沈威驾车摆脱追捕并将里奇送到中环，这场出生入死的战斗令两位英雄惺惺相惜结为好友。

◆重要访客（Important Visitor）

里奇邀请沈威到中环聚会，他在那里见到了香港娱乐圈风云人物何索尼，索尼让沈威陪美国来的生意伙伴金到城里放松一下。金是洛杉矶知名音乐人，他来香港表面上是想与何索尼谈电影制作，实际上这家伙掌握着整个北美的毒品销售网络，他在寻求一个能够提供货源的上家。沈威在聊天中探出金的底牌。开着索尼的BISMARCK豪车送金到K吧，要了VIP包房后沈威跑到舞池里请卡图什卡、艾莲娜等舞场小姐去助兴，又亲自上阵献歌，并为金拍照留念，出门还和金并肩揍了几个不开眼的混混。尽兴开心之后，金对沈威感觉非常投缘，他表示愿意和沈威展开进一步合作。

◆高速女郎（Fast Girls）

女影星卢薇薇是何索尼的三环娱乐集团准备重点培养的红人，里奇对她很有好感，但何索尼从来没把这些女明星当回事，他甚至主动向沈威推荐卢薇薇。沈威看出里奇与她的关系微妙，只答应帮忙开车接人。接过里奇丢来的车钥匙，沈威开车到商业街等来了卢薇薇和她的闺蜜桑德拉，卢薇薇没见到里奇有些不高兴，桑德拉出来圆场，这位姑娘是个飙车爱好者，她劝说沈威去赛车爱好者聚会地看看。到地方后，有个一直在追求桑德拉的车手艾利克斯前来挑衅，沈威提出来场车赛，胜利者不但能送卢薇薇和桑德拉回家，还可以赚10万元彩头。沈威车上载着卢薇薇和桑德拉仍然获胜，这场惊心动魄的竞速彻底打动了桑德拉，她对沈威充满了崇拜和仰慕，可怜里奇的豪华跑车已经快散架了。这个任务后，沈威又一次搬家，这回的新住所是坚尼地城的山顶别墅。

◆运气欠佳（Bad Luck）

烂鼻江约沈威到坚尼地城喝茶，尽管她利用双下巴曹阻挡了李大嘴上位，但这并不代表她愿意看到双下巴曹永远稳坐那个位置。她不敢暗杀曹胖子，但自信有办法逼双下巴曹退位。双下巴曹极其迷信，烂鼻江让沈威去曹的宅邸破坏风水摆设。这次行动由烂鼻江的手下老咸鱼配合实施，沈威上了他的车后，两人来到坚尼地城东南



开车送金去K吧


胜利之后赢得美女青睐

角的豪宅，正好看到双下巴曹乘车出去赌钱。两人冒充快递员从大门右侧的公寓楼上去，翻过天台潜入豪宅花园，沿着车道进入内院，遇到巡逻守卫谎称自己是正在找狗的仆人。沈威翻过矮墙打开内院门，放入老咸鱼，撬锁进入房中，先砸4座花瓶，撬锁盗走牛玉雕，跳上壁柜把时钟调到4:44，最后再移动钢琴位置。当巡逻守卫闻声走近窗户查看时要迅速蹲到沙发后隐蔽，危险过后立刻出门，老咸鱼发现右侧有个摄像头，翻墙上去破解密码将两人来过的录像洗掉。就在此时，双下巴曹回来了，看样子他在赌场里输了个一塌糊涂，正借着酒劲大骂保镖。走进家中，曹胖子立刻被眼前的一片狼藉惊呆了，他陷入了极度恐惧中，挥手让保镖们出去以便让自己思索一下是否该退隐江湖。沈威和老咸鱼摸上守卫的小车，沿着土坡道一口气飞出院墙落到公路上，将老咸鱼送回他的车旁结束这次任务。目送老咸鱼驱车离去后，沈威的电话响起，烂鼻江带来一个坏消息，波叔死了。



双下巴曹被惊得目瞪口呆

◆矛盾的忠义（Conflicted Loyalties）

何索尼的三环娱乐集团力捧卢薇薇出演多部大片，与此同时他和李大嘴合伙投资色情电影也赚了不少钱。为加强对卢薇薇的控制，何索尼派沈威潜入卢薇薇的公寓安装窃听器。沈威驱车前往中环南部卢薇薇住所，路上又收到何索尼的短信，要求顺手破解卢薇薇的电脑获取控制权。值守公寓楼大门的保安拒绝贿赂，沈威只好绕到楼后，在财经银行招牌下攀上施工脚手架，揍倒撒尿的醉汉后跳到公寓阳台上。潜入屋中成功破解电脑后收到雷蒙德短信，佩德鲁提出在中环见面。沈威摸到厨房开始在吧台下面安装窃听器，正在调校信号时，楼下突然传来卢薇薇的声音，此时沈威只有60秒完成安装和恢复盖板。完工后立刻蹿到楼上卧室隐蔽，里奇抱着卢薇薇走进来，说了几句话后卢薇薇进卫生间洗澡，里奇到阳台上抽烟，沈威赶紧在卧室电视柜上安装针孔摄像头，然后蹑手蹑脚摸回一楼从电脑中取回拷贝完数据的闪存卡。等里奇抽完烟回到客厅时，立刻闪到阳台上跳下去撤离。

在约定的车库中，沈威见到佩德鲁，他愤怒地要求立刻释放被捕的马杰。佩德鲁对何索尼与李大嘴的勾结很有兴趣，他让沈威尽快搞到里奇与卢薇薇的偷拍视频，并将此作为施放马杰的交换条件。返回中环贵园大厦的酒店房间，沈威从电脑上拷贝偷拍视频以换回马杰，这时听到有人敲门。原来是卢薇薇站在外面，她奉何索尼命令前来勾引沈威。沈威知道卢薇薇真正喜欢的是里奇，委婉拒绝后将她打发走。返回车库将视频资料交给佩德鲁，佩德鲁已知波叔死讯，当即要求沈威回归警队。沈威拒绝接受这个命令，他很清楚如果自己不出手，接管新安义的必然是大嘴李，这个混蛋上位后只会祸害更多人。佩德鲁对失控的卧底提出严厉警告，他认为沈威正在江湖义气的驱使下走向歧途。



佩德鲁勒令沈威收手归队

◆葬礼（The Funeral）

雷蒙德打来电话称马杰已获假释，沈威驱车去中环警署接人。马杰称有个姓邓的女警官想劝说他当卧底，但被他断然拒绝。马杰也听说了波叔去世的消息，他希望换套礼服去参加葬礼。



李大嘴做梦都想当老大

种种变故让马杰变得更加低沉，他开始反思自己的生活道路。两人到中环服装店换上西装后驱车来到坚尼地城公墓，新安义大佬们在波叔墓前的聚会吸引了各方关注，18K帮的匪徒们躲在远处摩拳擦掌，佩德鲁带着人也来了，但警察逮捕何索尼后便迅速撤离。面对沈威愤怒的谴责，佩德鲁冷笑着称18K帮接下来会为这座城市提供免费垃圾清理服务。警察们前脚才走，18K帮的匪徒们后脚便荷枪实弹地扑了过来，沈威等人也拿起武器进行抵挡，大家从墓地陵台上一路杀下来。沈威从侧面小溪绕到敌方侧翼夺取榴弹发射器，轰杀挡路之敌后扑出正门消灭停车场里的所有残敌。

波叔死了，何索尼被捕，双下巴曹躲起来不露面，新安义从来没有像现在这样急需一位领头人。李大嘴再次跳出来想夺位，烂鼻江提议来一次选举，沈威附和赞同由所有红棍公选下届坐

馆，这个主张得到了卓马克的赞成，但李大嘴威胁如果自己当不上坐馆，所有人都不会有好果子吃。


轰轰烈烈的街头枪战

◆内部纠纷（Civil Discord）

香港仔岛临海公寓，沈威从噩梦中惊醒。胡诺伊发来短信要求在北角修车场碰头，到地方后看到不明帮派成员正在围殴胡诺伊和公爵等人，助拳解围后从车铺老板那里获得武器。此时朱大娘发来短信称金鳞茶楼遭到袭击，务必赶在30秒内抵达茶楼增援。沈威在接近夜市庙廊大门时被敌方火力阻断，众人下车与敌展开对射，消灭第一波敌人后冲入金鳞茶楼，继续阻击街对面靠近的更多敌人。冲入厨房的沈威发现李大嘴的手下正举枪威胁朱大娘，朱大娘手起刀落将这厮劈翻，原来这些都是李大嘴的爪牙。在后巷中连续击退乘越野车来袭的武装暴徒后，沈威攀上屋顶，从胡诺伊手中接过带榴弹发射器的自动步枪，然后爬到制高点发射榴弹拦截进攻水街帮的枪手，务必保证1分30秒内盟友力量槽不会被消耗为0。旁边胡诺伊也提供火力支援，他身后有个箱子可随时补充弹药。枪战结束后沈威带着胡诺伊驾车摆脱警车追捕，混乱中他们发现马杰居然失踪了。

中环卢薇薇公寓中，沈威破门而入，胡诺伊用枪抵住正要跳起来的里奇。沈威希望里奇不要再帮李大嘴，钦佩沈威品格的卢薇薇也说出真相，原来佩德鲁利用偷拍的视频逼她作证逮捕了何索尼，李大嘴一旦知道此事肯定不会放过卢薇薇，里奇如果再继续助纣为虐只会害了自己和自己所爱的女人。最后，沈威说服里奇带着卢薇薇逃走，同时吩咐胡诺伊等人也外逃避风。


沈威说服里奇带卢薇薇逃走

◆活埋（Buried Alive）

在香港仔码头，好心的雷蒙德私自前来劝说沈威不要再卷入更深，佩德鲁很可能会下毒手对付违抗命令的沈威。两人正在争吵时，沈威的手机响了，来电提示上显示是马杰的电话，但话筒里传来的声音却不是马杰。一个陌生男人告诉沈威，他们抓住了马杰，想救人就独自到香港仔码头来。沈威来到指定小巷中，被搜身后进入码头库房，没有见到马杰，四周却涌出大群18K打手，这是个圈套！沈威利用周围各种工具放倒杂兵后，天台上跃下一个敏捷的身影，这是18K旗下的格斗高手马脸，这家伙不吃擒拿，防御也几乎无懈可击，唯有看准时机反击才能将其击败。沈威将马脸拖到旁边的锯台上，审问得知是18K头号高手威仔派他来杀沈威。得到威仔的电话号码后，沈威回到大街上使用三角法侦测出威仔就躲在不远处的巷子里。见到沈威杀来，威仔带着几个爪牙坐摩托逃跑，沈威跳上一辆轿车沿着坚尼地城高速公路穷追不舍。来到坚尼地城后，威仔绕了几个弯在一家食品店前下车逃进后门，沈威追上去一通飞檐走壁的跑酷，最后又陷入群殴包围，打发掉所有小弟后单挑威仔。这家伙和马脸一样难缠，而且手持利刃攻击力更高，用纯反击技可轻松磨死他。


需要采用特殊手段拷问马脸

夺得威仔的手机后发现一条短信称马杰已被运到杂志岛活埋，沈威赶紧打电话给老咸鱼，让他弄船和枪到坚尼地城北面的小码头来接自己。刚登上老咸鱼送来的快艇，四周立刻杀出无数18K的武装小艇，沈威掏出船上的乌兹冲锋枪扫射还击，香港水警也杀出来添乱，耐心清光追兵后终于可以前往杂志岛。冲上海滩后，沈威刨开新掘的坟丘救出被活埋在木棺中的马杰，他是在公墓一战中被李大嘴手下绑架后出卖给18K的，经过这番生死边缘的折腾，可怜的马杰彻底精神崩溃了，他终于明白自己梦想加入的新安义到底意味着什么。

◆选举（The Election）

回到坚尼地城别墅休息一夜，次日清晨马杰发来短信相约见面，说是要给沈威看点重要的东西。来到中环指定的地下车库后，沈威却发现马杰已被残忍杀死并悬尸梁上，当他正在悲恸之际，后脑突受重击当场昏厥过去。沈威醒来后发现自己被五花大绑捆在椅子上，一个黑衣男子正慢条斯理地打开装满刑具的箱子，他自称是李大嘴请来的唐先生，新安义内部专门清除警方卧底的刑讯专家。马杰被害前熬不过拷打已招认沈威是卧底，唐先生来就是为了确认此事。如果沈威真是警方卧底，与其关系密切的烂鼻江也别想再

混黑道，剩下唯一有资格接任坐馆的只剩李大嘴。

经过酷刑折磨后沈威的意识已经模糊，唐先生出去休息去了，看守的黑帮成员挥拳将沈威连人带椅击倒。当沈威再次醒来后，持续点击鼠标左键（或晃动手柄左侧摇杆）挣扎着爬到电动砂轮机旁，借助轮齿割断捆住手腕的绳子并解开脚上束缚，千钧一发之际发动反击勒杀扑过来的敌人，潜入隔壁干掉正在小便的另一敌人，然后下楼收拾大厅里休息的更多敌人。跳过摇摇欲坠的脚手架时，沈威险些坠下突然断裂的楼板。在楼顶夺得防暴霰弹枪后，一路杀到楼下。在蒸汽桑拿室中有两个正在洗澡的敌方格斗高手，击败他们后，唐先生提着皮箱阴森森地踱了进来，他从箱子里抽出一柄尺寸惊人的锯齿刀。对付这家伙开始用纯反击技，后面唐先生会施展快刀法破防，这时沈威必须迅速输入屏幕提示的指定键位才能反败为胜，几次重复后他成功干掉唐先生并夺得锯齿刀。唐先生的手机上有李大嘴的短信，他准备消灭沈威后对付烂鼻江。

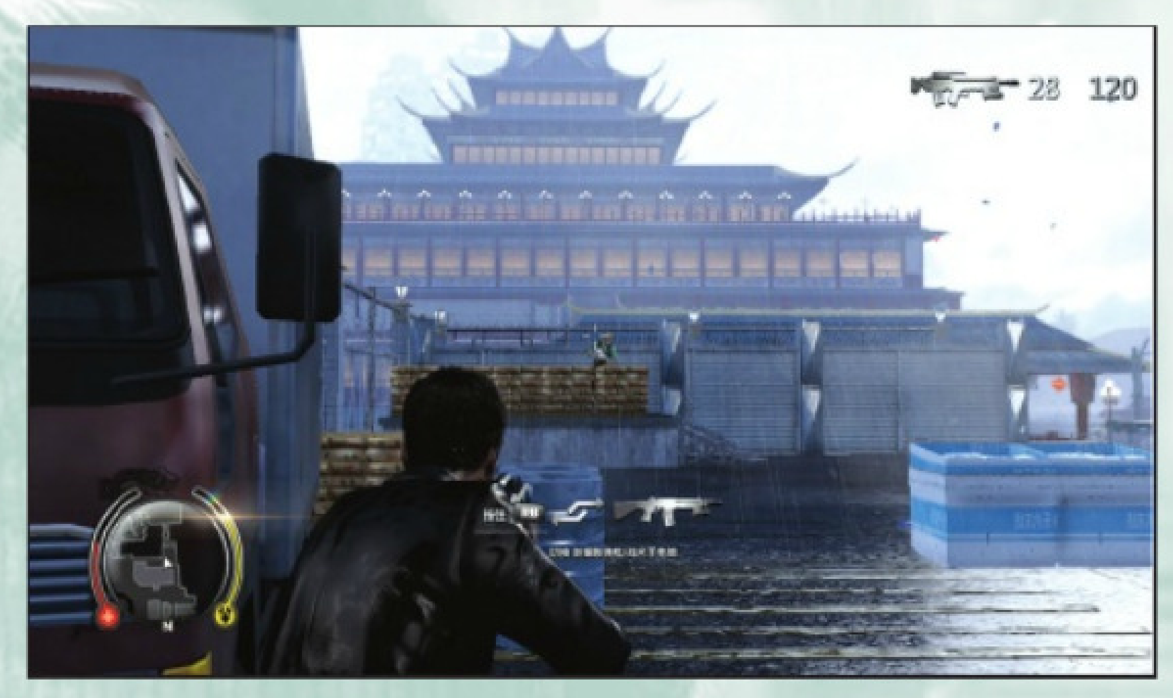
◆李大嘴（Big Smile Lee）

沈威驾着唐先生的超级跑车前往香港仔海船酒楼，李大嘴正在那里等候唐先生的好消息。从指定侧门进入大院，先近战格斗收拾外围杂兵，再爬上屋顶夺得突击步枪，战斗也升级为热兵器对射。经过多场激烈枪战后，沈威成功突入酒楼。李大嘴的心腹马尾指挥众枪手抵挡，沈威借助掩蔽物逐一射杀敌人，马尾也被乱枪击毙在柜台后。李大嘴开枪击伤沈威，但他的枪随即卡壳，看来老天爷也不助恶人，方寸大乱的李大嘴选择了逃跑，沈威摇摇晃晃跟在后面。又是一场跑酷之后，眼看李大嘴启动快艇就要驶离码头，沈威疾奔两步纵身跃上船尾，惊慌失措中李大嘴弃船跳水，失去控制的快艇撞上油轮燃起熊熊大火。沈威挣扎着爬上油轮甲板，迎接他的是李大嘴的枪口。李大嘴得意忘形之际说出是佩德鲁出卖了沈威的真相，他还坦承自己才是杀死朱老温和佩吉的真凶。沈威趁李大嘴不备踢飞他的手枪，两人再次展开殊死搏斗，最终李大嘴体力耗尽被沈威塞进碎冰机里化作肉末。

◆尾声

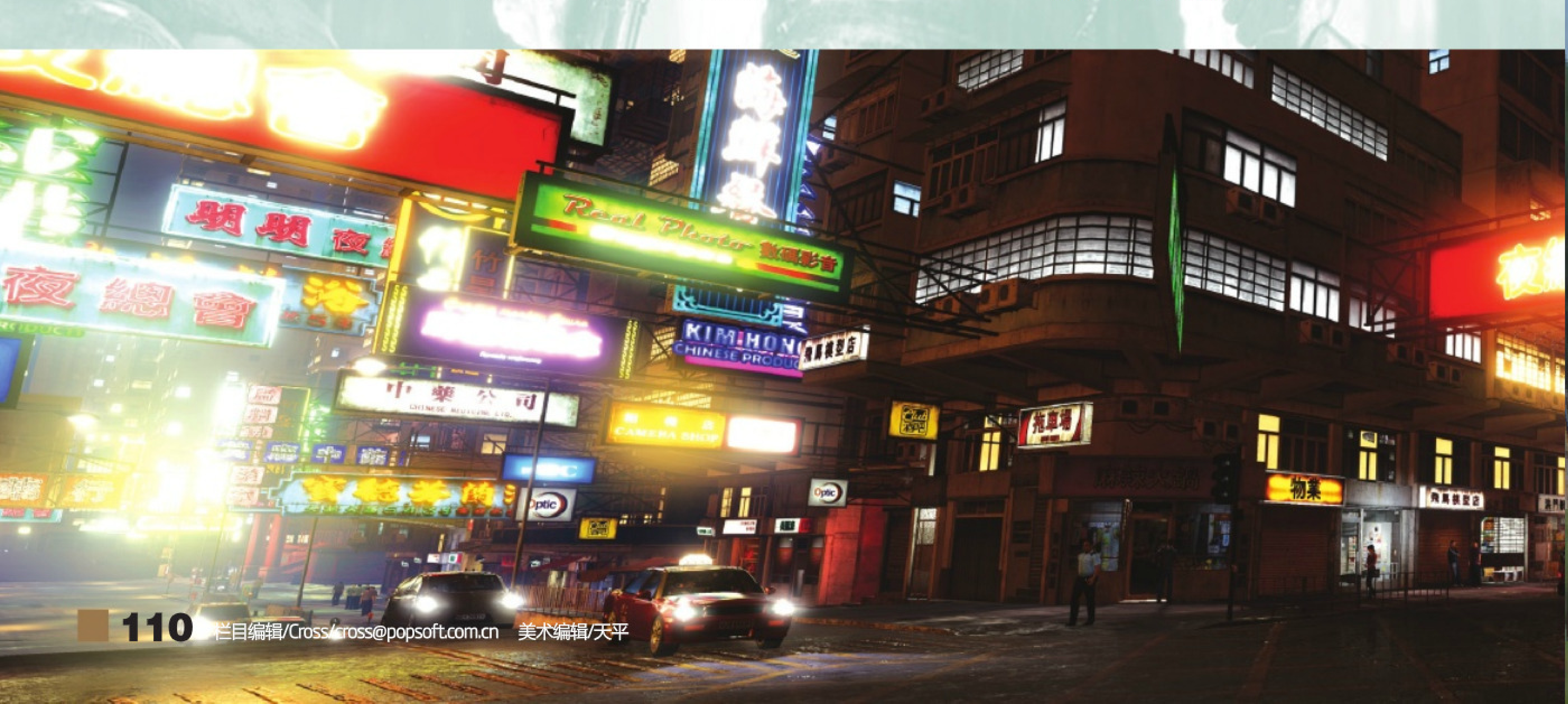
警笛声中匆匆赶到的雷蒙德带走了沈威，他告诉沈威佩德鲁即将离开香港升任国际刑警，如果没有可靠证据，上面根本不可能相信沈威的控诉。回到家中，沈威发现有一个署名烂鼻江的大信封，里面的U盘上居然有佩德鲁溜进医院暗杀波叔的监控视频。原来，佩德鲁一直是新安义的“牧羊狼”，当年他暗施手段干掉3名竞争对手力助波叔登上龙头之位，波叔也投桃报李让佩德鲁屡立大功，长期以来两人互取所需。如今佩德鲁即将升职转任，他准备拿何索尼开刀捞足最后一把，为绝后患佩德鲁特地跑到医院谋杀波叔。铁证如山，佩德鲁终于落入法网，监狱里有很多人盼着他进去叙旧。沈威在邓婕的帮助下恢复了警探身份，迷茫中他感觉香港仍然像自己的家。远处一辆豪车内，烂鼻江、卓马克和老咸鱼等人窥视着这位卧底警察。烂鼻江顺利成为新任坐馆，她对现况非常满意，这个结局在很大程度上都要归功于沈威。卓马克和老咸鱼与沈威也有交情，他们商议后决定放弃报复，任沈威自生自灭。

游戏主线剧情到此结束，沈威获得一笔巨额奖金并返回中环贵园大厦的住所，他仍然可以继续在香港的冒险和挑战。



杀入李大嘴的海船酒楼


佩德鲁潜入医院杀死波叔





警察：支线剧情路线

◆毒贩

城东运输公司货场有一处警方秘密办公室，佩德鲁等警方角色通常都在这里。首次来访时，邓婕警官会请沈威帮忙捣毁香港毒品交易网络。先去夜市附近的烧腊铺找到正在大快朵颐的明。明告诉沈威，自己从一个叫潮男的上家那里拿货，根据这条线索在金春天桥下的篮球场找到潮男，先帮他到旁边食品店里摆平几个赖账的瘾君子，然后才能打听到他的供货商叫沈方。刚从潮男手中买到毒品，警察突然出现，沈威奋力挣脱并抢车逃跑，安全后将买到的毒品交给等候在烧腊铺的明，此时邓婕发来短信称沈方正在乐富公园。沈威赶到乐富公园击败几名看场子的毒贩打手，然后用手机破解获得旁边摄像头控制箱的密码，之后立刻返回住处打开电视机查看摄像头监控街区的人群，等待片刻毒品送货人头上会出现盾标图案，滑动方框锁定他并按确定键向周围埋伏的警察发出抓捕信号，附近街区的毒品供应网络会被彻底切断。全香港四大区一共有26处摄像头抓捕毒贩点，它们在地图上均以浅蓝色盾标显示，少数隐秘地点内的匪徒们甚至装备有枪械火器。



先清除毒品交易地点附近的打手再破解摄像头密码

◆潮男

继上次乐富公园案后，潮男的毒品销售网仍在活动，沈威奉命继续调查。先到乐富公园上一辆运鸡的卡车中换上送货员的脏衣服守候，片刻后潮男出来钻入一辆轿车离去，远远盯着他，注意不要靠得太近，否则会提升目标怀疑程度槽。跟踪来到城东滨水码头，沈威攀上屋顶躲在广告牌后，等潮男与新供货商打开轿车行李箱进行交易时迅速摸出手机拍下证据照片，接着下屋顶匿身于篱笆后再拍一张交易照。跟随潮男等人下到码头，伪装醉汉通过守在入口的打手，爬上棚屋顶目睹潮男与毒品供货商谈崩并开枪杀人，迅速拍下现场照片。虽然潮男乘船逃走，但贩毒、谋杀、非法持有武器等铁证如山的罪名足以让他无法公开露面，这个与新安义有关的毒网终于被摧毁。

◆地下赛车

邓婕警官发来约见短信，到货场办公室得知最近不断有地下赛车手离奇丧命，种种迹象表明这些命案都是蓄意谋杀，邓警官希望沈威介入调查此事。沈威给马杰发短信询问要参加地下赛车该找谁，马杰介绍了一个叫AV哥的庄家。打电话联系AV哥打听参赛条件，对方口气很狂，叫嚣只要不怕输尽管来比赛。出门在货场上取得一辆被扣押的赛车，开到指定地点参加地下竞速大赛，拿到冠军的沈威被AV哥看好，但有个叫叻仔的家伙表现得不屑一顾。过段时间找到叻仔发现他约战AV哥，在邓警官指示下驾驶一辆市政工程面包车找到即将参加比赛的叻仔，沈威化妆成清洁工靠近后在叻仔的赛车下安装窃听器，这个行动有1分30秒的时间限制。叻仔驾车离开后继续开面包车盯梢，沿途发现18K帮的毒贩纳兹居然上了叻仔的车，两人在交谈中提到沈威可能是警方卧底。盯梢结束后沈威给邓婕打电话诉说此事，邓婕透露这个纳兹其实也是警方线人。根据现有证据判断，地下赛车系列命案的真凶极可能就是叻仔，和他赛车的AV哥没准就是下一个被害者。

朱老温婚礼惨案后，沈威继续追查叻仔的罪



证，在约定地点接到AV哥女友的电话称赛车又出命案。电话断线后利用基站三角侦测法找到AV哥女友的位置，到中环与坚尼地城之间的海岸公路边，山崖下有一辆正在熊熊燃烧的赛车，AV哥已死，他的女友也受了重伤，哭诉中得知果然是叻仔下的毒手。拍照取证后，沈威打电话给邓警官，他计划直接约叻仔出来赛车，趁机抓这小子归案。叻仔接电话后欣然应战，但他让沈威找辆高档车来一决高下。旁边停车场里正好有辆ETALON超级跑车，驱车来到太平山顶与叻仔单挑，这小子开车简直不要命，从太平山下来的崎岖山道上只顾狂飙，沈威利用漂移技术盯住他就行。进入香港仔区后警方开始围堵叻仔，这时贴近施展撞击战术摧毁叻仔的赛车，然后甩掉警车追捕。叻仔一案到此划上句号，这个心胸狭窄的飙车疯子要用下半辈子把牢底坐穿。



参加地下车赛打响名气



◆连环杀手

捉住纳兹交给邓婕后可接到新的调查任务，近期连续有新安义成员被杀，这些人都被开膛破肚，死相极惨，据说其中一人还是沈威的手下。来到香港仔案发地点后，沈威从急救车里窃得警式风衣，伪装爆破组技术人员骗走把守入口的警察，进入停放尸体的库房先拍照再仔细验看3具尸体，其中一具果然是水街帮的兄弟文森特，经过检查沈威发现这些尸体上都有手术创口，体内器官也被摘除。撤离现场后，沈威打电话给邓婕，他推测这应该是一位外科医生干的。下一步去中环中央医院，先从门口的救护车上取得医生白大褂，然后潜入后面值班台骗开护士，破解电脑后查到最近有位曾医生做了不少器官移植手术。曾医生的办公室在走廊尽头，沈威进去后迅速在右侧通风口安装窃听器，然后又拨开墙上保险柜发现曾医生与18K红棍四指吴的联系信件，3分钟内做完这一切，成功后立刻撤出医院将衣服放回原处。再次拨打邓婕的电话后得知，窃听器已传来消息，曾医生伙同18K帮准备绑架沈威的朋友凯尔文。8分钟内驱车赶到指定地点，正好目睹凯尔文被打昏塞入后备箱，追上去跳车夺取控制权，保持高速以免凯尔文逃脱，否则他会识破沈威的卧底身份。将车开到指定地下停车场，再打电话给邓婕，得知勾结18K草菅人命的曾医生已被捕，等待他的将是漫长的牢狱生活。

◆绑架

在K吧认识艾莲娜后，某天清晨沈威刚起床便接到她的求救电话，艾莲娜的好朋友卡图什卡失踪了。到北角卧底办公室找邓婕开始调查此案，先去K吧找艾莲娜获悉卡图什卡有个相好陈先生，到舞池里找到嚣张的陈先生，亮出新安义的名头吓住这厮，才得知陈先生出钱出房包养了卡图什卡，但他最近已有一星期没见过这女孩了。问明卡图什卡的住址后，沈威从K吧后门出去，翻过天台来到藏娇金屋，房中一片狼藉。沈威检查电话并对冰箱门上的文件拍照找到一个电话号码，请邓婕警官查询得知这个号码是18K帮赌徒渔夫荔的。先到中环闹市区服装店换一套西装，然后到北面海滨公园乘快艇抵达外海一艘渡轮，与甲板上开门的保镖对话，说服其开门后发现里面居然是个海上赌场。找到渔夫荔故意出言挑衅，激其上麻将桌对决，打了3把牌后沈威说赌钱不如赌人，他拿艾莲娜当赌注和渔夫荔再来一把，故意输掉后答应履约将艾莲娜交给对方。到中环东南海岸见到艾莲娜，在她身上放置无线追踪器，然后把人交给渔夫荔，对方驾船离去时迅速拍照取证，然后跳上艾莲娜的摩托车，赶在60秒内冲到下一追踪地点，接着又在30秒钟内冲到第2个追踪地点，再在30秒到达第3个地点，再60秒内到第4个地点。等待良久不见船影，沈威跳下码头夺了一艘摩托艇驶向追踪信号最后出现的海岸，很快找到一个排水涵洞，弃船游泳进入洞内果然看见接送艾莲娜的那艘快船驶出。洞内囚笼里关了不少金发美女，艾莲娜和卡图什卡都在，看来这里是18K帮拐卖人口的基地，沈威拿起箱子上的手枪消灭从两侧杀出的守卫，撬开栅栏锁后放出美女们。最后打电话给邓警官，此次对人贩子的打击行动共解救了22名被绑架的女性受害者，这是沈威最后一次协助邓婕查案。



救出被人口贩子绑架的美女们



艳遇：女友任务介绍

◆阿曼达

小巴士风波过后，沈威在时租酒店门外遇见一位来港旅游观光的美国女大学生阿曼达。沈威开摩托车载她去邦邦俱乐部和城西寺庙，阿曼达对中国武术充满了好奇，最后两人来到导游手册上介绍的武术学校观摩。没想到这里的功夫师傅旧文居然是

沈威幼年时的拳术老师，旧文对黑帮社团猖獗的现象非常担忧，他坚持传授传统武道精神，希望以此影响年轻人的观念。沈威在旧文指导下学习锁定目标攻击和扫堂腿，最后通过武校学生围殴的测试。

武校一别后，沈威打电话约阿曼达去太平山公园游玩，到地方却发现妹子垂头丧气，一问得知山顶公园只有双休日才对外开放，可当天既不是星期六也不是星期天。这种情况下身为男子汉当然要为美女出头了，威哥递上1000大洋，保安马上开门放行。终于得进公园的阿曼达高兴得一路飞奔，沈威不得不用尽全力才能跟上她，等阿曼达停下摆Pose时要迅速掏出手机拍照留念。尽兴游乐之后，感激不尽的阿曼达献上动情热吻，沈威的绅士风度深深吸引了她，只可惜这竟是两人最后一次相会。完成陪阿曼达逛太平山公园的任务后，在地图界面下按Q键（手柄为X钮）可显示所有神龛位置。



艾莲娜可是个跑酷高手

◆蒂凡尼

蒂凡尼是邦邦俱乐部的女公关，沈威去和经理本尼谈判时结识了这位风尘女。有空找时间打电话与其约会，再到俱乐部卡拉OK房一展歌喉，赢得蒂凡尼芳心后可在地图界面上显示所有玉雕位置（Q键/X钮）。沈威和蒂凡尼的恋情最终是个悲剧，帮她解决了手枪的麻烦后，有个叫凯尔文的水街帮兄弟会出现在时租酒店楼下，他告诉沈威最近蒂凡尼有红杏出墙的嫌疑。沈威来到邦邦俱乐部对面街角的公用电话亭安装窃听器，等几小时后蒂凡尼果然出来给一个陌生男人打电话，电话里传来的打情骂俏声在威哥听来可真不好受。过段时间凯尔文又来酒店楼下报料，蒂凡尼要去会她的新男友。沈威立刻前往城东蒂凡尼的住所外静候，片刻后蒂凡尼出来驱车离去，盯梢跟踪到姚灵公园发现她与一男子在此幽会。气愤的沈威上前对质，不料蒂凡尼却翻脸破口大骂，她似乎知道沈威和平的事情，既然沈威可以到处留情，她为什么不能找个新男友？威哥被骂一顿后也想开了，他豁达地祝福蒂凡尼后就此离去，

◆平

沈威从邦邦俱乐部出来后接到一个电话，电话那头居然是为金鳞茶楼提供窃听设备的女电器商人平。这位技术宅女闲得无聊，想约沈威去破解某个监控摄像头为乐，两人来到姚灵球场附近，沈威先引开雪糕柜前的警察，与平对话后爬上屋顶，1分钟内完成摄像头控制盒的密码破解。赢得平的好感后可在地图界面上显示所有摄像头位置（Q键/X钮）。

◆艾莲娜

艾莲娜是中环K吧的陪酒舞女，沈威陪美国贵客金来这里娱乐时认识了她，有机会打电话给艾莲娜约她出来玩。没想到艾莲娜是一位跑酷爱好者，她会邀请沈威一同在K吧后面的小巷里比试身手，如果能赢了与艾莲娜的跑酷比赛，在地图界面上将显示所有锁箱的位置（Q键/X钮）。

◆桑德拉

桑德拉是女明星卢薇薇的朋友，一位热衷疯狂竞速的富家女。有空打电话约她出来玩，桑德拉会开一辆白色超级跑车来赴约，沈威必须持续高速飙车60秒才能让她满意，最后送桑德拉回豪宅可解锁太平山车赛。P

我还活着

——这确实是一个奇迹

■甘肃 张小饼

早在2008年育碧（UbiSoft）就公布了《我还活着》的开发计划，该游戏项目历经4年时间遭遇了各种坎坷，甚至一度差点胎死腹中。终于在2012年，育碧在吊够了玩家胃口之后，艰难的让该作过渡到了验收阶段。《我还活着》讲述的是历经一场大浩劫之后，奇迹生还的男主角在末日的世界里孤独探索的故事，这款作品在游戏之外同样缔造了很多匪夷所思的奇迹。

黑白两色渲染的风格化画面

游戏中的亮点

《我还活着》是一款极端风格化的生存游戏。黑白两色搭配的画面，再辅以胶片和颗粒感十足的渲染风格，让游戏氛围独具一格。游戏方式继承了育碧旗下动作冒险游戏一贯的动作系统，整体以攀爬为主，熟悉《古墓丽影》《波斯王子》和《刺客信条》之类的动作冒险游戏的玩家会感觉非常亲切。游戏上手难度较低，在整个游戏过程中，玩家可以在各式大小建筑内外上下攀爬进行任务，同时可以欣赏到制作组制作的各式末日景象。

本作最大的亮点是战斗系统的设计。因为游戏背景设置为大灾难后的城市，所以制作组对各类物资进行了非常严格的限制，武器系统虽然提供



如此涂鸦般的指示地图，聊胜于无吧

了手枪，但玩家前后能获取到的子弹数目屈指可数。于是制作组相应的提供了一个威慑系统，由于游戏中遇到的敌人多为持刀的街头混混，所以即使弹尽粮绝的情况下，也依然可以使用手枪对敌人进行威慑，将其引诱至类似火堆或者坑洞悬崖等特殊地点进行消灭。在游戏后期，甚至出现了类似潜入类游戏的背后暗杀的设定，可谓让人始料不及。

匠心设计还是故意为难

对于喜欢各类冒险类大作的玩家来说，在进行《我还活着》的过程中会不断想到很多知名的大作：不论是漫天灰尘可视度极差的环境设置，还是在各式高楼大厦内地毯式搜索的游戏形式，都从KONAMI的知名大作《寂静岭》中取了不少的经；而以攀爬为主的动作系统又是对EIDOS以攀爬为特色的3A大作《古墓丽影》的再现。当然，育碧旗下也有两款以攀爬为主的游戏《波斯王子》和《刺客信条》，所以到底借鉴了谁还难以下定论。与攀岩相结合的攀爬方式早在2008年发行的《古墓丽影8——地下世界》中就已出现，而且《我还活着》的攀爬路线设计也明显更偏重于《古墓丽影》的风格，所以游戏系统受《古墓丽影》的影响显然更大。总之，《我还活着》的创意设计基本是海纳百川，将众多知名大作的创意照单全收。

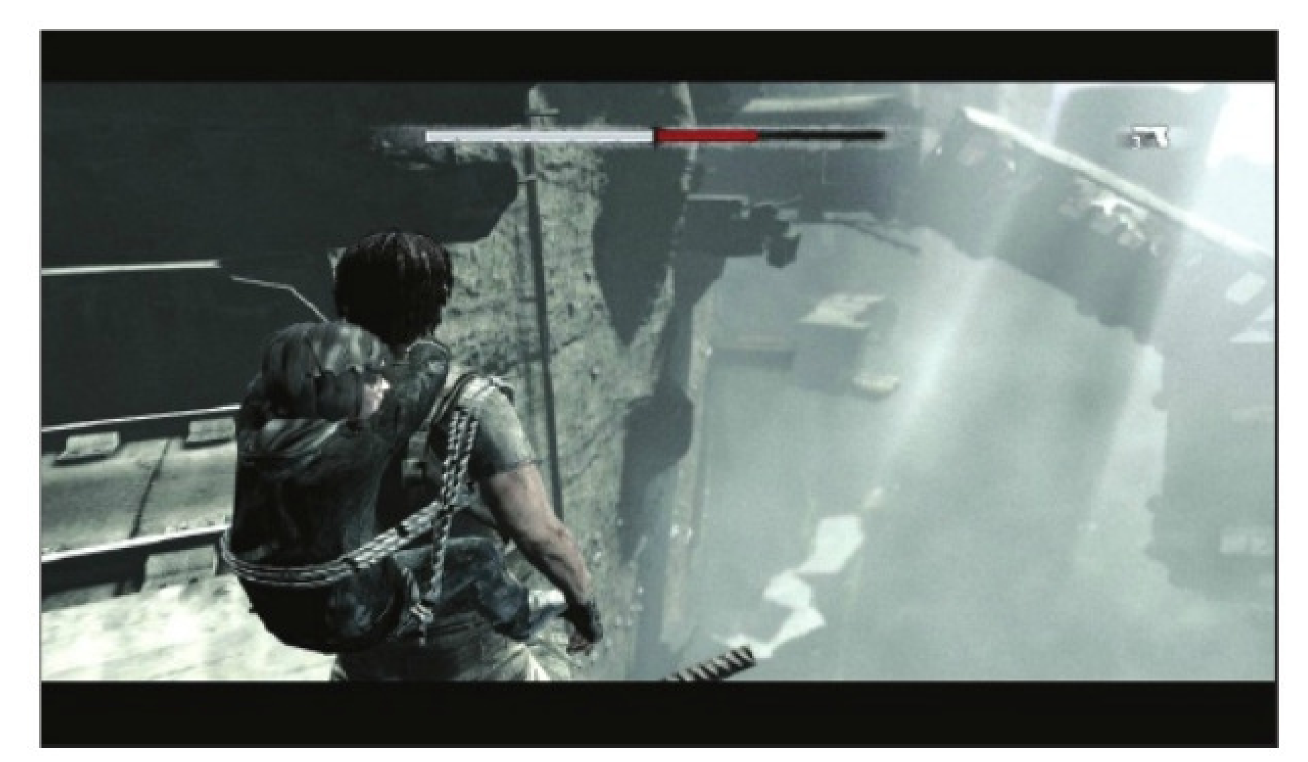
然而，学得好可自成一派，学不好却可能是东施效颦。《我还活着》的游戏系统设计给人的感觉只是原封不动地把所参照大作的基本元素进行了简单的拼凑，从头到尾，攀爬只是为了攀爬，这一设定并未和游戏相融合，制作方也没有设计其他的游戏形式。这样一来，整体表现出的游戏方式就是从头爬到尾，捡一捡散落的物品，偶尔进行几次战斗——这就是游戏的全部。再加上布局设计是完全的线性，缺乏自由度，也没有提供太多可供玩家探索的空间，这使得《我还活着》的游戏过程非常枯燥。

《我还活着》的游戏系统设计不仅简陋，而且还有一项很不招人待见的设定，那就是体力槽。体力槽这种设定最早出现在Core Design开发的经典《古墓丽影》系列中，最初仅是跑步会消耗体力。在《古墓丽影6——黑暗天使》中体力槽又扩展，攀爬也会消耗体力值（虽然很难说当初Core Design这一设定到底好不好，但《古墓丽影6——黑暗天使》发行后随即遭遇口碑和销量上的滑铁卢，Core Design也自这一作之后被EIDOS永久的剥夺了《古墓丽影》系列的开发权，这都是不争的事实）。《我还活着》的体力槽设定在《古墓丽影6——黑暗天使》的基础上又进行了升级，即体力槽耗尽之后点击鼠标仍可以维持一段时间。

以现在的游戏设计理念来衡量，体力槽可能是种非常愚蠢的设定。对于当下高度讲究游戏体验的游戏市场，体力槽这种早已被淘汰的游戏设定，其加入严重破坏了游戏节奏。结合《我还活着》的游戏特色，无法不让人怀疑这是制作组为了控制玩家行动而想出来的招数。因为在游戏中，体力槽需要食物进行补充，不管攀爬还是行走都会耗费体力，甚至游戏中期地面污浊的空气也会消耗体力，这就使得玩家必须不停地去寻找食物来补充体力，否则寸步难行。这样制作组


威慑系统是为数不多的亮点


犹如《寂静岭》般烟尘密布的城市


与攀岩相结合的攀爬早在《古墓丽影8》中就已出现

设计的几样游戏元素，就会几乎一个不落的被玩家体验一遍。一般情况下，游戏中出现的搜集任务都很少有玩家会去完成，很多甚至不会理睬，但《我还活着》却凭借体力槽和补给的设定完美的解决了这个问题。

纵观游戏整体，《我还活着》最令人印象深刻的就属其独具匠心的Retry系统。Retry系统隶属于本作同样让人发指的存档系统。本作的存档采用的是每章两到三个Savepoint外加各条任务线一个Checkpoint，只有Savepoint进行自动存档操作，Checkpoint进行Retry判定，每次HP归零进行一次判定，Retry大于0则从最近一个Checkpoint进行载入，如果Retry小于0或者中途退出游戏，则会从最近的Savepoint进行载入。这就意味着玩家如果经常在游戏内死亡就会无数次的重复之前已经完成的任务线，直到到达Savepoint为止。制作组缘何采用如此奇葩的存档方式不得而知，但分析Retry系统产生的效果之后，很难不怀疑这是否也是制作组用于拖延游戏进

度，延长游戏时间的一种做法。

本作软件设计方面可谓惨不忍睹，而硬件方面也依然捉襟见肘。《我还活着》画面虽然别具一格，但极端的风格化下依然掩饰不住其建模少、画面粗糙、贴图精细度低、特效差等严重问题。虽然于2012年发售，但本作呈现出的视觉效果却连2006年的3A大作都不如。通篇黑白噪点和强反射的画面处理方式，乍看下加强了游戏风格，但从另一方面看也不免让人怀疑这是否是制作组为了掩盖技术缺陷而使用的掩人耳目的作法。

至于本作剧情。更是一句“坑爹”不足以描述。本作背景设置为一场大地震浩劫，主角行动的目的是找回自己的妻女，然而直到游戏结束，有关大地震有关主角妻女，没有只字片语提及，这样的剧情设置不禁让人有点丈二和尚摸不着头脑。剧情最后设置了一艘搜救轮船，然而对于这条船和搜救行动，也依然没有更多背景信息。

《我还活着》的游戏过程总是会不自觉给人一种制作组故意为难玩家的感觉。也许有人会说这只是制作组没有刻意的去讨好玩家而已，事实上也有很多不去刻意讨好玩家的游戏，比如《寂静岭》，其沉闷扭曲的游戏形式确实无法令人说“好”，但《寂静岭》依然得到玩家肯定，其关键在于《寂静岭》出色的上层设计完全弥补了底层的不足，上层构建才是其品牌魅力之所在。相比之下，《我还活着》底层基础千疮百孔，上层设计一片空白，这样的游戏想让人喜欢都难。

除此以外，本作设计的指示地图也让人无所适从，鲜红凌乱的涂鸦，让人很难看明白其确切的对照含义。而且游戏流程整体偏短，不过鉴于本作只有普通3A大作一半的价钱和三分之一的容量，流程短倒似乎可以忽略不计。

玩家，都能理解IGN编辑是如何在一次次的攀爬至一半就跌落地底和一回回的重复载入中彻底崩溃，以至于愤而打出4.5分的心情了。对于这样一款画面粗糙，操控体验差劲，全程无乐趣可言的游戏，即使想为苦劳打几分也难以成全。

《我还活着》如果放在6年前也许可以博得满堂喝彩，因为游戏拥有的所有元素和设计都明显是针对至少6年前的游戏市场，放在当下，这只是一款已经严重过时的游戏。并且由于其辗转开发的历史缘由，游戏存在着明显的半成品特色。似乎目前的成品只是游戏初期创意的展现，甚至只是设计初期一个等待大修大补的Demo而已。这样的游戏项目需要的是抽出创意，革新技术，再从头到尾进行重新设计。《我还活着》这样本该回炉重新铸造的游戏能得以顺利发行，不得不说是育碧创造的一个奇迹。而顽皮狗工作室（Naughty Dog）马上就要发行同为末日生存题材的《美国末日》，目前展现出来的素质要远超《我还活着》。也许《我还活着》只是第一个进行末日生存概念开发的游戏项目，其糟糕透顶的表现则注定只能被所有人遗忘。

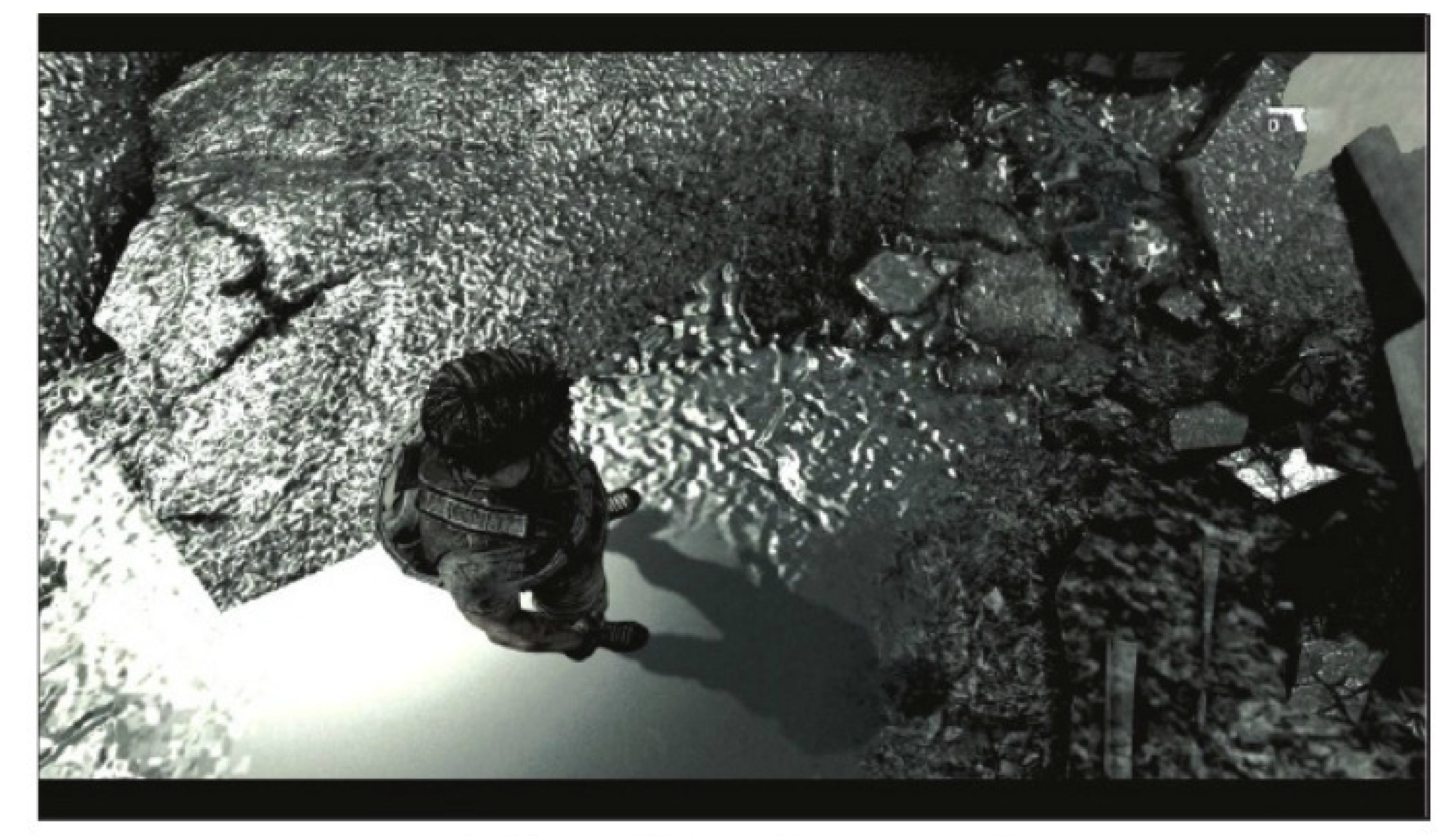
IGN评分风波

《我还活着》是一款命途多舛的游戏，育碧最初于2008年在E3展上放出了有关这款游戏的第一段概念预告CG，当时对这款游戏的定位是3A级大作，育碧当时对该作的重视程度从先后发布的两段预告片的精美程度可见一斑。然而自此之后，本作就再也没有一丝一毫的消息，正当所有关注这款游戏的人以为《我还活着》这款当时具有独创性的末世概念游戏胎死腹中之时，忽然该作开发权易主的消息又接踵而至。不论是因为游戏概念瓶颈无法突破，还是资金投入不足，抑或是风传中的育碧著名美女制作人甩手不干，总之，2010年，育碧将《我还活着》的开发权移交给了上海育碧工作室。自上海育碧接手游戏以来，依然消息甚少，正当众人开始第二次怀疑本作被腰斩之时，育碧终于公布了本作的发售时间和登陆平台。作为原本定位为3A级的大作，《我还活着》坎坷之后最终只以数字下载方式发行，这无声的暗示不禁让人对该作捏了一把汗，果然，刚发售就遭遇IGN 4.5超低分的评价，一时间有关该作素质到底真有这么差，还是IGN收EA黑钱抹黑育碧的猜测此起彼伏。

IGN的评分系统不排除掺杂一定水分的可能，但对于《我还活着》来说，体验过该作的



育碧旗下游戏最擅长的就是各式攀爬



这到底是一滩水还是水泥，还是沥青

画里乾坤今古谁同

——纹章的来龙去脉

■湖南 Dawn



“那是剑吗？奢侈！那是马吗？懒惰！那是头盔吗？虚荣！”《魔兽争霸Ⅲ》中人类骑兵傲然宣称，而简朴确实不在骑士的八大美德之列，在中世纪，即使作为最低级的欧洲封建主，骑士老爷们也很讲究生活质量，不论城堡还是家具，一身盔甲也须极尽富丽。自15世纪中叶起，骑士盔甲的实用性能得到极大提升，还加入了更多典雅装饰，尤其是作为“武器之外衣”（Coat of Arms）的纹章，这种设计形式不断演化积淀，流传至今。

乱世出纹章

纹章是一种象征符号体系，一种纹章象征着一派势力，见纹章如见人，最初用处还是区分敌我。12世纪中叶，西欧战乱频繁，骑士们以圣光的名誉四处掠夺，他们起初在套在锁子甲外面的罩袍上绘制图案徽记，因而纹章最初被称为“Coat-Armour”而不是Arms。在14世纪后，阔绰的骑士老爷开始身穿防护面积更大的白铁盔甲，头戴只能夹缝里看人的铁制包覆式头盔，手持武器和盾牌。他们没有在背后插根指物小旗的习惯，这些盔甲又多产自米兰或德意志南部而造型趋同，若是没有明显的识别标志，打仗时部队一交锋或被冲散，就只会乱打一气。骑士们战斗时一般是左手持盾紧护躯干，盾面成为比罩袍视觉面积更大的物体，为避免误伤，他们便在盾面上绘制扁桃状的图案徽记，这种盾面图案逐渐演变为纹章。

关于纹章的起源，法国学者米歇尔·巴斯图罗在《纹章学：一种象征标志的文化》中提到了三种学说，一种是“古希腊、罗马时代曾使用过的军用或家用标志的直接延续”；第二种学说认为，“纹章来源于东方，由十字军在第一次十字军东征时借用了伊斯兰（或拜占庭）习俗而成”，据说伊斯兰文化中类似纹章的艺术图案比欧洲纹章的出现还早三个世纪；第三种学说认为，“古代北欧字母、蛮族符号以及此前10世纪日耳曼—斯堪的纳维亚的象征标志对封建时代纹章的形成产生了特别影响”。有学者认为，纹章可能有更早的起源，如古埃及方形王徽（Serekh），是一个内部


熨斗盾的长度可以满足对肩膀至小腿的保护，而且为了方便画纹章，盾牌上都没有盾突

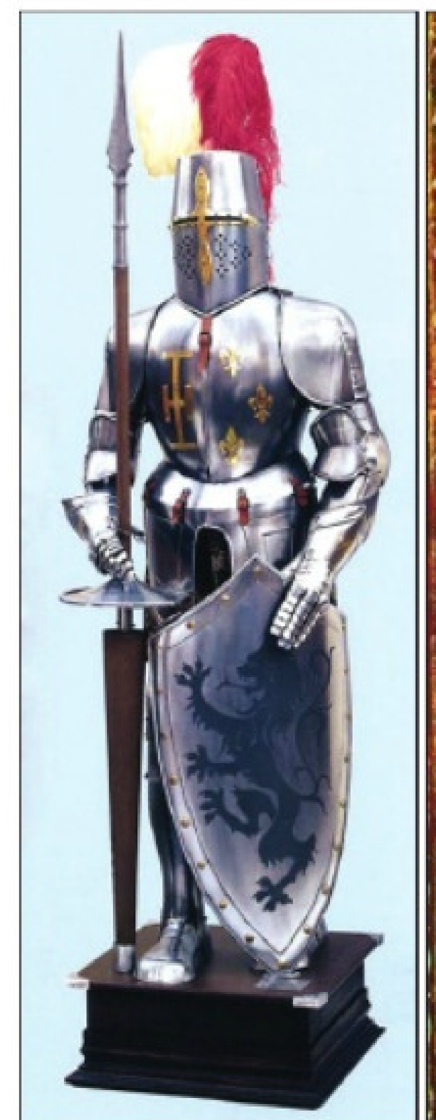
框有王名的矩形符号框，上栖荷鲁斯神鹰，通常被用于宣示王权和在战斗中辨识军队，没准就是纹章雏形，再远一点儿，甚至可能起源于远古史前时代的图腾。

在诺曼征服后一百多年的亨利一世时代，纹

章才开始系统性地作为身份标识被广泛使用。现存记录中，第一面纹章盾出现在法国安茹伯爵乔弗里五世（Geoffrey V, Count of Anjou）的墓碑画像上。公爵死于1151年，生前娶英王亨利一世之女马蒂尔达为妻，画像上的公爵右手持剑左手持盾，那块由岳父大人所赐的蓝色盾牌上画着4只直立的狮形兽，而在公爵的孙子威廉·朗热斯佩（William Longespee）的墓碑上发现了同样的纹章盾。孙子是否直接继承了这块御赐盾牌不得而知，但可以证明的一点是，在这个阶段，纹章已具备世袭性与永久性。中世纪，西欧诸国正处于封建时代中期，广泛推行的采邑制度将土地私有权下放，建立起国王与封臣的主从关系，封臣在履行兵役及其他义务外有着相对宽松的自主权，可以建立军队和设置行政机构。封建等级制下的任一阶层只需对上一级负责——即著名的“我的附庸的附庸，不是我的附庸”。国王对于封臣控制力有限，因而诸派家族势力为提高组织化程度，有必要建立一种具备归属感并世袭沿用的符号体系。纹章不同于普通的标志符号，有很强的稳定性与排他性，除了打仗和比武时用，还适合在贵族之间界定身份表现从属和统治关系，可以记录宗谱、名誉和功绩，是一门艺术的语言，于是就承担起这个历史重任。掌握这门语言能看图说话就成了一名学者乃至侍从必不可少的功课，在《冰与火之歌——列王的纷争》中，黑水河之战后，时任代“国王之手”的提利昂在君临城门外迎接阳戟城马泰尔家族带领的一大帮多恩领的权贵前来商谈联姻事宜，他要仆从波德瑞克通过旗帜来认出他们属于哪个家族——“紫色旗面上一堆黄球？”“你指柠檬？”波德满怀希望地问，“紫色旗面上的柠檬？这是柠檬林的……达特家族？”“是么？……下一个是黄色旗面上的大黑鸟，爪子上有个白色或粉色的东西……风吹得晃，看不清楚。”“那是布莱蒙的秃鹰，爪子上抓的是婴儿，”波德道，“这是布莱蒙城的布莱蒙家族，爵士先生。”一连答对几个，提利昂哈哈大笑：“九个全对，连我自己也做不到。”

事实上，在出现相关机构进行统一管理和规范之前，纹章全民风行，每个家族（哪怕是乡下老农的）、每个群体社团（哪怕是剃头师傅）都能使用独有纹章，可用于任何场合，别和人家的重样就行。当然，平头百姓并不愿意用纹章去宣示自己并不值得骄傲的农奴身份，只有爵爷们才倍加青睐纹章的显摆价值，在中世纪晚期，纹章见诸于文件封蜡、旗帜等各种媒体和木刻、石雕、刺绣、珐琅、彩画玻璃等各类工艺品之上，不再限于绘制在盾牌和盔甲表面。

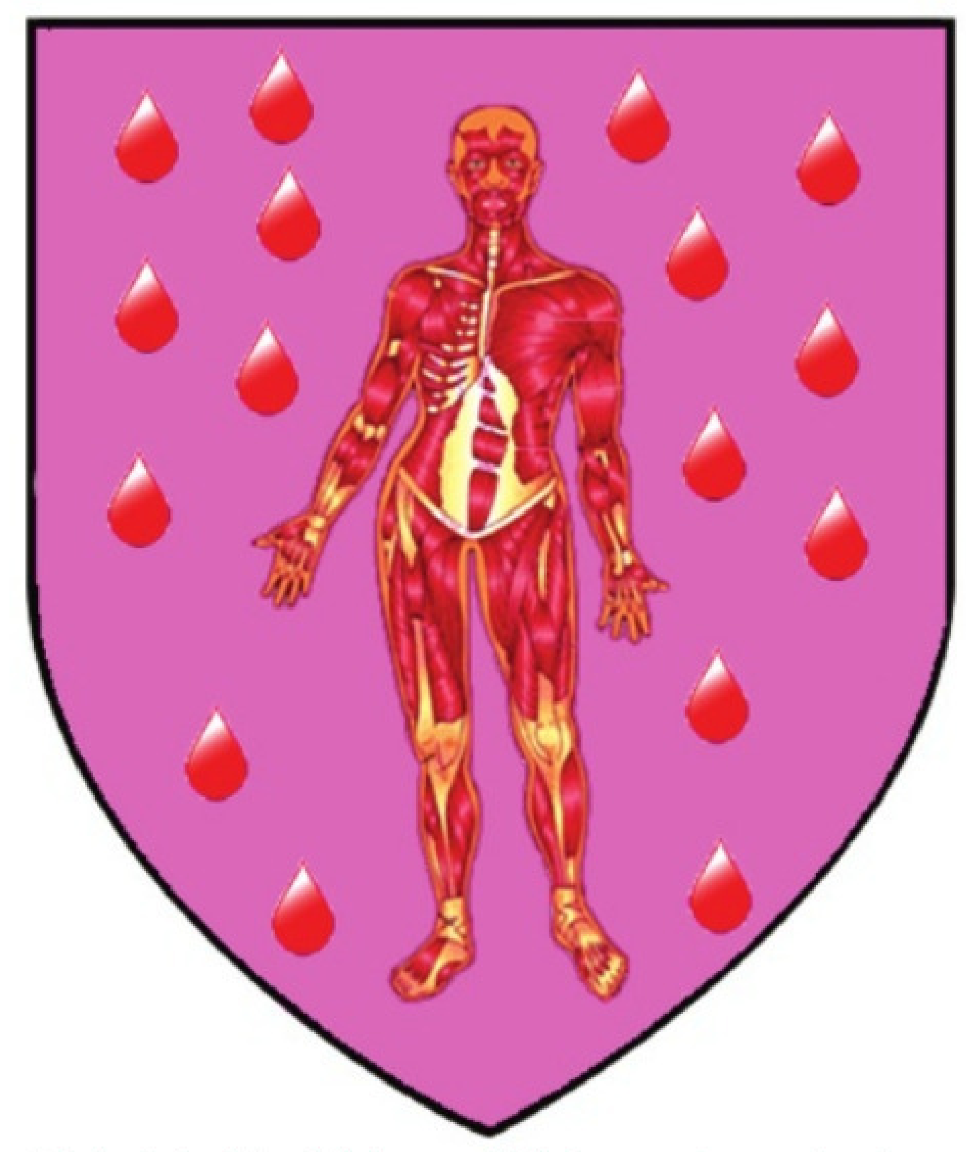
值得注意的是，12世纪时基督教会学校也正在向现代大学转型，“当政教合一的基督教会无力维持绝对权威时，经由修道院中介，承担社会终极价值意义阐释与教化的功能便历史性地传递给了大学（林琳，刘亚敏：《基督教信仰与大学起源》）”，悬在校门前、用于典礼上和印在文件中的大学校徽成为重要的视觉形象载体，是其精神荣誉、价值观、教育理念或者地域文化的凝聚，和贵族纹章是同形同质的。



早期板甲配足行头往往重30公斤以上，经打又经踹，全身无一罩门，但还是得盾不离身



请听题：在安茹伯爵乔弗里五世的墓碑画像上，他的盾牌上一共几只猴，哦不，狮子？你可以说画面上只有4只，但通过透视关系脑补，也可以说是6只



《冰与火之歌》中波顿公爵的纹章，吓人是吓人，但配色犯了大忌，而且多难绣啊

有图有真相

纹章主体是盾章（或称盾徽），早期盾形多为骑士的站立鸢形盾牌，上宽下窄，像倒水滴型，盾章图案以几何形为主，有时甚至没有任何图形，就是单纯填充颜色。盾章经历了一个从简单到华丽又回归简单的过程，13世纪早期，更厚实却轻便的熨斗形盾牌逐渐取代了鸢盾，简洁均衡的熨斗形最终也成为纹章的主流形状。

盾章与地区有关，在欧洲国家以外，如加拿大境内努勒维特地区和南非的前博普塔茨瓦纳共和国的纹章就非鸢盾或熨斗形盾。在欧洲中世纪国家里也有一些圆形、橄榄型、菱形的盾章，这类纹章所有者多半是位女性或神职人员。在托尔金的奇幻作品《魔戒》中，精灵男性的纹章为菱形，女性的纹章为圆形，而纹章的“角”越多，纹章主人的地位越高，最多可达16个角，放在我国都能当江湖奇门兵器使了。

起初，盾章内的图案以正十字、斜叉、横竖条等几何图形为基本元素，构成形式简单，画面重点在于大块鲜明的色彩。高纯度色彩能营造活跃和刺激的氛围，更便于透过沙场扬尘一眼认清敌我，像日本源平合战中，源氏用白旗，平家用赤旗，简单有效。欧洲诸国封臣汗牛充栋，并非仅有两家势力，所以纹章有配色的学问，所谓“以色扶形”，颜色过于复杂和混搭只会让人眼晕。经过眼花缭乱的痛苦摸索后，纹章配

色慢慢被限定为6种色彩：金黄色（or）、银白色（argent）、红色（gules）、黑色（sable）、蓝色（azure）、绿色（vert）——都是法语名（一说来自阿拉伯语）——其中金黄色和银白色为一组色系，后四者为另一组，后来紫色和橙色也被加入到第二组色系中来，但因染料原料珍稀很少使用。两组色彩决不能并列或叠加使用，这和现在家装配色不同，在战场上，底色和图记要有较强对比才能具备较高的辨识度，红配绿不仅丑辨识度也不高，像金黄和银白相配的易见度也很低，但作为基督教圣城，耶路撒冷及其王朝的纹章可以同时使用。不过，色系是一类相近颜色的统称，不会精确到RGB颜色代码，柠黄、淡黄、中黄都能归类为黄色，如法兰西王室纹章为蓝底背景和金色的鸢尾花徽记，这个蓝色用天蓝或群青，金色用浅黄或橙黄都可以的。



《魔戒》中骠骑国洛汗和伊欧家族的纹章是绿色背景上的白马（电影中被改为墨青背景），但中世纪以马为纹章的家族并不多

随着纹章数量的增多和纹章继承制的产生，在相对和平的时期，纹章的主图识从简单的几何图形发展为动物、植物、武器或日常用品的图案，尤其是以动物为图案的纹章，至少占各式纹章的1/3以上，这其中又以狮子和鹰最为泛滥——中世纪遗存下来的100多万枚纹章中，15%都使用了狮子，而在官方认定的狮子的12种标准姿势中，又以后肢站立、前肢抬起的姿势为最多。

为什么狮子如此受宠？在第四纪的更新世中，约16000年到10000年前，北美、非洲、欧洲南部、中东、印度都有狮子，古希腊时期在巴尔干半岛上都还有分布。由于人类的活动，公元1世纪，狮子从巴尔干消失，12世纪十字军东征时期，狮子逐渐从巴勒斯坦绝迹，此前的欧洲人或许就在这里见到的狮子。形体巨大、凶猛无比的百兽之王给他们留下了深刻印象，遂将其奉为纹章上的常客，并且很多纹章上将其鬣毛高度抽象掉了。

英格兰王室以三只行走状的狮子为御用纹章，始于12世纪“狮心王”理查一世，他被从神圣罗马帝国赎回后，将纹章中面对面的两只直立雄狮图案改为三只朝左行走面向观者的狮子，然而在其后的英法百年战争期间，欧洲大陆开始流行一种匪夷所思的说法：如果狮子面朝观者，那就是豹子而不是狮子。我们玩斗兽棋，豹子比狮子小，但这里的重点是中古欧洲有一则传说，说雄豹和母狮存在不正当的爱情关系，生下的后代都是残酷的私生子，古英语中“豹子”隐喻“通奸者”，这没准是法国方面的污名化策略，灭敌人威风，凸显自己才属贵胄正统。

《魔法门之英雄无敌2》中铁拳王朝的纹章，到3代改朝换代就成狮鹫了

反观法国王室纹章，其实也是不清不楚。它以蓝色盾形为底，点缀金色的香根鸢尾花（fleur de lis），鸢尾花体大花美，婀娜多姿，但与百合花极为相似，似乎两者都有六枚“花瓣”，其实鸢尾花只有三枚花瓣，其余外围那三瓣酷似花瓣的其实是保护花蕾的萼片。中世纪的法国人干脆认为二者可以互换，因而不论是王室本身还是普通民众，都将百合花视作王室徽章。百合花的登堂入室也有颇多曲折，从12世纪到15世纪中叶，它首先寓意诚实、智慧和荣誉，后来成为耶稣基督的象征，继而又变成为圣母玛丽亚的标志，法国王室不遗余力地推行圣母崇拜，同时通过将百合图案喻解为基督教中的“三位一体”并引为王室纹章，成功地把王权与神权糅合在一起，向世人表明法兰西君主制度的存在和延续得到了上帝的特别恩准，国王就是那尘世间的“荆棘丛中的百合”。将鸢尾花纹章与王权紧密联系的后果就是，在法国大革命期间，革命者将纹章与贵族等同，认为是腐朽的“封建象征”，从而发动了“纹章大清洗”。几个月内，不计其数的鸢尾花徽被捣毁破坏，包括法国圣佩尔大教堂（Sainte Chapelle）都难以幸免。革命者一腔热血，却丝毫没有看到除了贵族外，许多小资产者、手工业者、团体、行会乃至农民都在广泛使用纹章，甚至占纹章使用总数的2/3，直到拿破仑上台，才在1808年宣布恢复纹章。鸢尾花的指代意义最终被固着在王室尊贵和宗教神圣性上，在今天，我们看到鸢尾花的标志，就会很本能地联想到名流上层——如奢侈品牌Patrick Cox；或者是圣徒——如新奥尔良圣徒队队徽。

说回来，除了雄狮，纹章中应用最广泛的还有鹰，约2%之多的纹章上绘有鹰的形象，象征着崇高和尊贵。到了近代，俄罗斯、德国、意大利北部地区等大部分帝国都以鹰作为象征，例如



现在凡是三狮图案就意指英国，其实在纹章学中，这种“头朝正面行走或奔跑”的虽不是豹，但顶多叫“狮形兽”。英国王室估计也不乐意，但没办法，谁先创立纹章学谁就有命名权

著名的俄罗斯罗曼诺夫家族的双头鹰标志，又如美国在1782年6月20日的大陆会议上通过的美国官方大纹章（Great Seal of the United States），其主体形象就是一只美国国鸟——白头海雕，胸前有一个无支撑物的盾。在阿拉伯国家的纹章中，鹰象征着萨拉丁，也是古莱氏（伊斯兰教兴起时统治麦加城的阿拉伯部落）之鹰。其实，除了尊崇的动物图腾之外，纹章上的动物形象也能反映出地域文化和自然背景，西班牙和意大利一些地区的贵族盛行纹章上绘狼，日耳曼、凯尔特以及北欧斯堪的纳维亚半岛一带以熊为偶像，其纹章上也就多以熊为图案，同理，波斯以猫为兽徽，埃及兽徽就是鲜甲鳄鱼。贵族们也用鹿和野猪作为纹章图案，应该这是领地内的特产，平民喜欢使用狗与牛的图案，真是高度决定视野。宗教界人士则喜欢用羊、鸽子、天鹅、鹈鹕等纯白生物，美人鱼、独角兽、狮鹫以及西方龙等也会出现在纹章上，如苏格兰的纹章兽徽就是独角兽。在《英雄无敌Ⅲ》中，凯瑟琳女王的盾牌上绘有一只羽翼金黄的站立狮鹫，与前者不同的是，埃拉西亚大陆上真的存在狮鹫。



作为国米的吉祥物，巨蛇Biscione要比同行慑人得多。在传说中，此蛇是祸害乡邻的怪物，维斯孔蒂家族统治米兰后将其美化从良，改为吞噬撒拉逊人的守护者，并将其作为家族纹章，国米1928~1929年队徽中左边那块盾即是

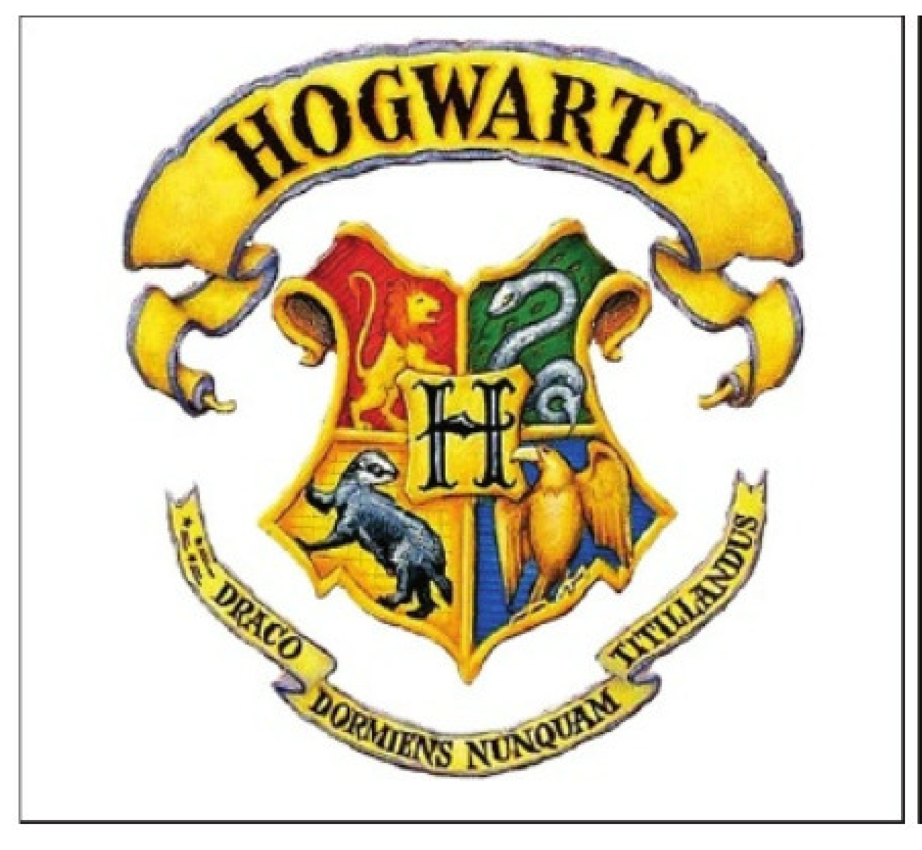
植物的出现频率相对较低，著名的有“玫瑰战争”中两大家族的红白玫瑰。在《魔戒》里，第三纪中刚铎的纹章是七星与圣白树。日常用品则出现在手工业行会的纹章上，如打酒的长柄勺加酒杯，明显指的是酿酒工行会；一盾一剑，就是战士工会；一个“擎托之笼手”，就是游击士协会。根据12世纪晚期形成的纹章继承制，只有长子才有资格继承完整的家族纹章，其他子嗣则必须对纹章进行修改，例如加上新月、鲻鱼、岩燕、小环斑鱼或鸢尾花等图案，组成新的家族支系纹章。女儿家未出嫁，就还能穿着装饰有完整纹章图案的衣服，结婚后，女儿所用纹章的图案就以夫君家族的纹章与本家族的纹章组合而成。



这是1912年的澳大利亚国家纹章，有时候支撑物比盾章更能反映地域风情

由于纹章日益增多，在使用者基本遵守纹章设计原则的前提下，盾章四周逐渐衍生出盔饰（crest）、环饰（torse）、斗篷（mantling）、盔饰（helm）、冠冕（coronet）、支撑物（supporter）、基座（order）、铭文（motto）等附加图形，总称为饰章（cimier）。饰章就是骑士的锦冠连同“舵”（头盔上瑞兽或瑞物等象徽）在平面上的映射，具有唯一性，同样也是等级的象征，纹章由此从简约庄严走向繁复花哨，不再是几横几竖几颗星能画出来的了，也就基本杜绝了“撞衫”现象。根据盾章与饰章的些微差异，欧洲纹章演化为德国—诺尔曼、高卢—不列颠、拉丁以及中欧—东欧4种风格。

不过再相似，铭文总不至于相似吧。铭言被认为源自中世纪军事将领的战斗口号，用于招募随从和鼓舞士气，后用于体现纹章所有者的理念与精神。校徽也一样，英国牛津大学校徽中的铭文为拉丁文“Dominus illuminatio mea”，意为“主照亮我”。该校历史悠久，有些校舍设施陈旧，经常停电，学生们就嘲讽：“主照亮我，我们不需要电！”霍格沃茨魔法学院的纹章上用拉迪安语写着校训“Draco dormiensnunquamtitillandus”，意为“眠龙勿扰”，J·K·罗琳说，这个校训至少要比英国那些大学的校训实用。



在罗琳阿姨写完《哈利·波特百科全书》之前，我们不知道霍格沃茨魔法学院的校训是不是学院创建者的教训和忠告



《合金装备4——爱国者之枪》中的Drebin 893是洗枪网络集团的一员，其纹章主体是一把左轮手枪的弹膛，铭文，或者说广告词，是Eye have you，和Eyes on you不是一个意思

有官就得管

为对纹章进行规范和管理，欧洲各国相继设立了纹章官和纹章院，类似于现在的商标专利局，直到今天，在英国、比利时、荷兰仍然保留。在英国，12世纪就出现了纹章官，1484年，英王理查三世授命创立皇家纹章院（Royal College of Arms），作为专门管理纹章事务的最高权力机构，院长由王室典礼官公爵担任（还是世袭的），下辖13名熟谙贵族名字与家系的纹章官。15世纪末，纹章官的权力有所扩大，本来纹章是由家族自行设计，后由皇家颁赠，这时3名最高纹章官已能受命给低级贵族颁赠封号。纹章不再是想买就能买，但除了王公贵族、官宦士绅之外，虽出身平民但对国家有特殊贡献者，经申请再由庇护人协助，纹章院也能破例授予纹章家徽，这是是一件非常光宗耀祖的喜事，莎士比亚家族便是一例。



若想体会中世纪纹章官的痛苦，玩玩《十字军之王》吧

1596年，法国人放手让西班牙占领了法国北部海港加莱，西班牙人随时可以强渡英吉利海峡，进攻把守着英国对外海路的大门多佛港。英伦三岛举国上下群情激奋，应庇护人骚桑顿伯爵的恳请，莎士比亚创作了嘲讽法国人背信弃义的《约翰王》，极大地激发了英国人民的爱国热情。于是骚桑顿伯爵出面请时任纹章院院长戴西克爵士为其父约翰·莎士比亚颁发了带斜条的金色盾形纹章，斜条上叠加有长矛（spear）的图案，揭示纹章主人的名字（Shakespeare），顶上的雄鹰也抓持一柄长矛，箴言铭文为“非无权也（Non San Droict）”。



在2011年11月15日前，在 Steam 上预订《黑街圣徒3》的玩家，就能在《军团要塞2》中获得这枚圣徒徽章

再看法国。1696年11月，法兰西国王颁布诏书，命令纹章管理局对境内使用的所有纹章进行彻底清查，以便进行登记，这并非是“旨在将纹章的使用严格限定在某个社会阶层”，而是刚经历了奥格斯堡同盟战争，他要想着法子充实国库——诏书的附加条款中写着：凡使用纹章者，不论是否贵族，不论个人还是团体，不论行业，均必须进行登记，并且支付20法郎的登记费，违反者将被处以300法郎的罚款，并没收所有绘有纹章的财物。

如果登记了后又希望更改者，必须重新进行登记，并支付登记费，否则同样罚款处理。20法郎是当时一个贵族的跟班一个星期的工钱，起初大家都心疼钱，主动登记者不多。于是，枢密院于1697年12月3日决定在各个总督辖区及财政区内设置名册，用以登记那些被认为使用纹章的所有个人和团体，并赋予强制执行的权力，不来登记就罚钱。如此一来，天下大乱，登记名册的官员们必然满怀滥权冲动，乱写糊涂账，如某行业有一个人使用了纹章，就认定该行业其他人也使用了纹章。他们不仅胡乱登记，还强制对方接受其授予的纹章，不要就罚钱，想改就交钱，一名布列塔尼的药剂师被认定并授予的纹章饰有一根针筒和三个便壶，被授予者虽然大为不满，但还是心疼那点钱，面子没这20法郎重要，该纹章就慢慢留存到后世了。

而今，骑士时代化为烟云，英国皇家纹章院连同十三纹章官却依然存在，今天的纹章官都是些持有高学位的家谱学家、历史学家和艺术家，他们的工作是答复卷帙浩繁的群众来信。群众问，我家这尊瓷器上的纹章是什么来头啊？某教堂或某公墓上的纹章是什么家族的啊？群众又问，这个纹章的铭文是什么意思啊（要知道，这些铭文是英国化的拉丁文和古代诺曼底法文的混合，例如红色不是red，是gule，星星不是star，是mullet，外行人不懂，只能问询专家）？除此之外，纹章官们也是王室的礼宾官，每逢国会开幕，象征最高荣誉的“嘉德勋章”授勋仪式、王室典礼或其他重要典礼、游行，十三纹章官都要头戴盔冠身着绣满纹章的缎铠甲，或列队行进在队伍排头，或端坐在会场的显眼位置，装扮得像扑克牌中的“J”一样。

以上服务基本不收费，而且即使是最高级别的嘉德纹章官也只能从女王那儿领取49.07英镑



纹章官精美绝伦的服饰告诉我们，Old is new fashion

之“巨”的年薪——还好这笔工资享受免税待遇。

难不成这是“读书顶个球”的绝佳案例？并非如此，当理查三世为纹章院颁发营业执照后，这个直属王室的行政机构事实上类似于国企，除一般的公共服务外是可以揽私活的，主要是两类：一是为申请的社会名流设计一个独一无二的图案，手续费4400英镑，对公司客户则收费14300英镑，设计纹章的支撑物还要额外收费；二是为声称自己是名门后裔的顾客证实或证伪——就像范伟饰演某暴发户的雅虎广告《贵族》那样，但纹章官不能靠雅虎搜索，他们的重要依据是16、17世纪官方普查登记的《纹章官调查档案》，美国前总统小布什和法国前总统密特朗属爱尔兰同一王室的后裔，就是从这部档案里发现的。当然，研究纹章是一门挑战脑力和知识储备的工作，正如柯达公司创始人乔治·伊士曼所言“我们在工作时决定我们在世界上拥有什么，我们在娱乐时决定我们是什么”，或许这些高级知识分子们看重的并不是回报，而是享受解出画谜后那种恍然大悟的快乐。

有家才有纹



北京大学校徽。现代大学的校徽多用圆形，圆形代表完满和圆熟，就像圆桌会议一样象征平等、开放、交流，而且——方便刻章！

我国的军旗及古代在官服上绣鸟兽的衮冕制度都不算是纹章系统，因为其图案不能随血缘继承，也不和家族地位挂钩。一方面，欧洲封建主只效忠于直接上级，王权的控制力比较松弛，而中国的封建制主要存在于周代，天子分封诸侯，以“士”统治农民奴隶，而且按照西周礼制，你的上级的上级也是你的上级，多小的诸侯都得效忠于天子。在秦朝建立起皇权→官僚→郡县制的三级治理结构后，封建地主的特权被收归中央，分封和贵族世袭制度即告结束，实际上直到清朝都一直是中央集权的帝制。即使之后的历史上也有许多“诸侯并起”，如“三国”“五代十国”等等，但这些往往都是拥兵割据势力，并非周朝时那种天子分封的领主，刘邦、朱元璋分封诸王可以算，但旋即以失败告终。即使再任人唯亲，或是地方一霸，终究还是官僚系统，没有了世袭的贵族体系，纹章还能拿来显摆什么呢？

另一方面，在纹章的缘起——战场的从战人员识别标记上，相对于拼音文字，汉语是表意的，单个汉字的意义“容量”很大，例如在旗帜上绣个大大的“岳”字，人人都知道你是岳家军，何况因脱胎于象形文字本就有一定美学价值（马里昂在乎“魔鸟樟”的意思吗？），而在中世纪欧洲，上流社会通行拉丁语，拉丁语的字母是表音的，没法简写，知乎网网友刘竹溪同学举了个例子：“假如你是卡斯蒂利亚国王，在旗子上写个Castilla，远处怕是看不清，没办法，只好在红旗上画个黄城堡，大家才能搞清楚你是谁。”于是就诞生了纹章。

由此比照，同在东亚的日本，其家纹（Kamon）就属纹章系统，它成型于平安时代后期、兴盛于镰仓时期及战国时代。其时恰为乱世，庄园公领制促成了武士集团的崛起，甚至凌驾于天皇之上。战国大名为了增强领国内的政治、经济实力和军事力量，纷纷采取了类似8世纪初期法兰克实行的封建采邑制，经过丰臣秀吉的“太阁检地”得到确立。融血缘、家族关系和主从关系于一体的结合是日本武士阶级的显著特征，其最大的作用就在于可以组成一个个强大的军事集团，并能形成独立的政治力量。于是，家纹既能满足公卿贵族彰显家族门第和身份的需求，又是武家辨别敌我的战旗和家族团结的象征，尤其是在下克上的战国时代，同族之间尚会相残，家纹的数量因而剧增。在明治维新之后，随着“家”的意义范畴从单纯的“血缘亲家族”扩大至公司、集团、社会，当代社会的校徽、公司徽章、集团会标等，就是纹章在今日日本的延续。P



用刀枪说话的乱世使日本家纹风行，指物（兵将背后的靠旗）上是少不了的。直到元和偃武，天下太平，家纹又回归为公卿时代的礼仪用具



我国古代旗帜和盾牌上可能会有图案存在，但均不具备纹章属性。只有到了近代，在外国殖民者治下的港澳才有纹章出现



你知道吗，保时捷的标志其实展现了一幅生动的田园风景画。不仅是保时捷，标致、雷诺、雪铁龙等汽车标志都存在纹章化倾向

那道跨不过的坎
——漫谈那些无缘国服的网游名作

■浙江 木然

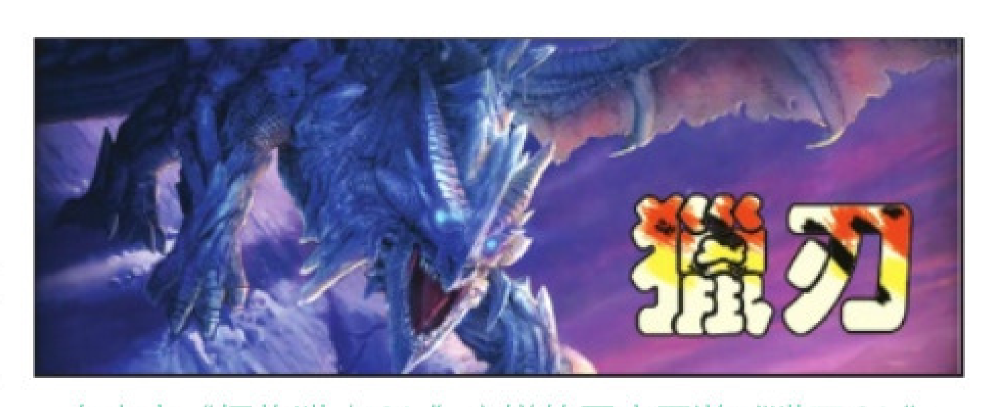


每当一个季度过去，我们总能听到各网游大佬们喊破嗓子的宣传口号，“国际知名”“享誉世界”“全球首发”等等总是大佬们代理国外游戏时最爱使用的词汇，我们也习惯以“运营商”称呼某些只知代理不知原创的游戏厂商。不过这些年来我们发现，国内的运营商们代理游戏的热潮渐渐退却，即使面对大厂名作也不再会呈现出如过江之鲫般的追捧场面。这到底是因为国产原创网游真正的崛起了，还是由于国外的名作游戏由于种种原因与国内市场渐行渐远呢？

《怪物猎人》《星球大战》《梦幻之星》《激战》……如果你经常关注网游门户网站，想必不会对这几个名字感到陌生。它们均出自名厂，无论在游戏技术还是产品质量上都具备鲜明的亮点，却由于文化、市场等种种原因而不受国内运营商待见，导致跃跃欲试的玩家不得不前往外服，在语言不通、网络延迟、文化差异的重重阻挠之下成为一个可怜的AFC（Away From China）玩家。

未生先死篇 《怪物猎人——边境Online》Monster Hunter Frontier Online

当年在CAPCOM宣布“怪物猎人”要推出网游版本并确定为PC平台的时候，无数的猎人们都兴奋了一把，并开始期待国服的早日开放。然而令人失望的是国服代理却迟迟没有消息，连台服的代理也是直到2010年才开始公测。在此前很长一段时间内，国内的猎人们都是一边忍受各种Bug一边混迹在MHF8的服务器上，直到台服出现之后一涌而去，甚至将游戏新干线当时的服务器都挤爆，玩家热情可见一斑。估计腾讯也是在当年看到了如此的盛况才决定在那年年底拿下国内代理权的吧。



有山寨“怪物猎人OL”之嫌的国产网游《猎刃OL》

转眼时间已经到了2012年，当日本方面一边欢庆游戏运营5周年一边展望明年G版本资料片的时候，当腾讯于同年签下代理权的《C9》都已经正式运营的时候，“怪物猎人OL”却没能逃出日本网游在海外落败的魔咒，在韩服于2011年停运之后，中国台湾地区服务部也于今年9月正式关闭，看来即使是大陆的猎人们也没能拯救台湾服务器。腾讯看到游戏现在这副局面，不知道是否会暗地庆幸自己的英明决策——看来当初决定把游戏回炉重制是做对了。我们不得不佩服腾讯对中国市场的了解，不过人家至今也还没把自己重制的游戏拿出来，所以现在下结论的确为明尚早，在此我斗胆设想一下腾讯版的游戏设定大约如下：取消时间收费，改为道具收费；把所有玩家的初始武器都设定为两颗拳头，武器挂商城卖；制作高级装备的材料只能由高级怪物掉落，



在“怪物猎人OL”中，组队和SOLO同样乐趣盎然

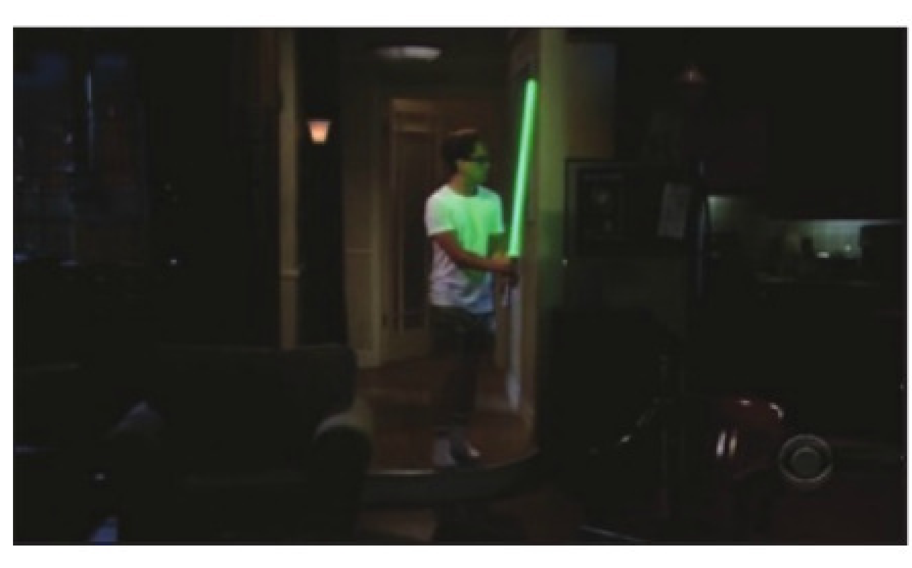
然后为所有高级怪物增加“弱智模式”“站桩模式”“瞎眼模式”副本，门票自然也挂商城卖……

文化隔阂篇 《星球大战——旧共和国》Star Wars The Old Republic

作家王小波在杂文里提到过这么一个小片段：他问一位当导演的朋友，为什么中国没有科幻片，得到的回应是一顿呵斥——少跟我来这套，咱没有的东西多了去了。这个回答很有点黑色幽默的味道，同时也反映了中国科幻界的现状：没有科幻文化，只有科幻现象。曾几何时《三体》的火爆让我一度以为中国科幻有望，不过网上逛了一圈以后，我觉得下此定论还为时尚早。虽然我们早就高呼“科学技术是第一生产力”，可惜多数中国人不幻想，只图实惠。结果科幻文化发展到现在依然徘徊在主流文化圈之外。



“星战OL”的引进可以让“为了部落（联盟）”的口号变成“为了共和国（西迪厄斯）”吗？


《生活大爆炸》里的4个宅男可是“星战”的忠实粉丝

之所以扯这么多，是为了顺利引出我接下来要讨论的游戏《星球大战——旧共和国》。本作由Bioware制作，没错，就是制作《质量效应》三部曲的那个Bioware。不过很遗憾，身为名门之后，“星战OL”在国内的影响相当有限，除了上述原因之外，最主要的还是因为“星战”粉丝群的断代。自上世纪70年代到本世纪初“星战”6部曲的热映在国内造就了一大批粉丝，然而长达30年的时间跨度已经足以使这股热潮偃息，未受“星战”文化浸淫的新一代年轻人已很难再对“星战”产生兴趣。可见，既无科幻基础亦无群众基础的“星战OL”基本上没有进入国内市场的可能——即使进入，它的下场恐怕也会像《龙与地下城OL》一样，徒添“星战”迷的感慨与唏嘘罢了。据外媒称，现在“星战OL”也学着国产网游转为道具收费模式，对于我等一直对此游戏心生向往的脑残粉而言，倒可以借此机会前去一试，只不过首当其冲要解决的是代理问题。

曲高和寡篇 《激战2》Guild Wars 2

与“怪物猎人”国服代理的遥遥无期不同，《激战2》（游戏另一个译名为《行会战争》）的国服并非遥不可及，就在本文截稿前不久，空中网已经确定拿下该作的国内代理，也许再过一段时间，我们就能玩到这款设计独到的游戏了。

在玩上游戏之前，我们不妨探讨一下，为什么《激战2》这部由NCSoft控股的北美公司开发的游戏会在国内引起这么多的期待与关注？是基于对《魔兽世界》的爱之延伸，是出于对停服的《激战》的深切怀念，还是仅仅是因为“外来的和尚好念经”呢？对此我的理解是，以上三者皆存，但最主要的因素在于《激战2》的革新。

请注意。我在这里用了“革新”这个词而不是“创新”，后者的意思只是在旧有的基础上进行发掘再造，前者则不同。“革新”者，先“革”后“新”，“革”是一个杀戮意味甚重的字，《激战2》之“革”，在于它对旧有设定的颠覆。等级概念的淡化并不是一个特别新颖的设定，在曾经的《树世界》中我们就见识过。当年《树世界》之所以死得那么惨是因为运营商错估了形势，以为创新可以不顾玩家认知与市场条件的局限，就像尼古拉斯·凯奇的恶灵骑士一样一路向着夕阳飞奔，结果一头撞进了死胡同。后来的《魔兽世界》提出了等级上限的概念，把许多游戏内容的体验分配给了满级玩家，也就是想要玩爽，就必须经历一个说痛苦不算痛苦说轻松也不算轻松的练级过程，满级之后，玩家与玩家之间的区别便只在装备与技术上了。这点创新一直沿用下来，一路支撑着《魔兽世界》走到了今天的《熊猫人之谜》。

在以上两个“世界”的铺垫之下，《激战2》进一步推行无等级网游的概念，不仅每升1级所需的经验相同，而且当高级玩家进入低级区域时，属性也会自动降低到与低级玩家相近的水准。如此不仅可以避免“三季稻”的出现，也实现了高低级玩家的并肩作战。对于《激战2》来说，等级高低之间仅剩一层薄纸。官方没有点破，是怕没有了级别概念玩家无所适从吧。这个做法很聪明，也很务实，我给出9分，算是对这种妥协的肯定。

其次，《激战2》的脚本设计也是不能忽略的革新，场景任务随机且自动触发，为玩家的游戏历程增添了不可预知的变数。举个例子，你来到夏尔的墓地，无意间触怒了某位先祖的亡魂，于是你和同伴就此陷入一场遭遇战。敌人分外强大，你渐渐不支，便在公共频道或公会频道振臂一呼，吸引周围的冒险者前来援助，后来者将直接加入战


《激战2》看起来值得一战

斗，与你共同抗敌，直到击败亡魂，解除此地的诅咒，同时每个人也得到了丰厚的报酬，皆大欢喜。《激战2》的世界就像一个遍布危险的雷区，你随时都有中枪的可能，但你知道，一场鏖战之后，你的所作所为将影响这个世界的发展变化。变化万千的脚本搭配博大精深的游戏剧情，无疑让游戏的吸引力大增。这样的设定，符合我心目中网游2.0的概念，毫无疑问，《激战2》走在了业界前面。



喜欢《激战2》可以有很多理由，但是讨厌它只需一个理由——你根本搞不懂它！

虽然上面夸了它那么多，但我对《激战2》在中国的前途却不甚乐观。一个集合了诸多新概念的游戏、一个超越了我们想象的游戏、一个注定要在各种（国外）大展上拿奖的游戏，八成不适合中国市场。《激战2》就像一个武林高手，在武功造诣上远超一般的江湖人士，却面临着高处不胜寒的困境。我们都知道，如果走得太快，不停下来等一等别人，万一后面的人一转身不跟着你走了，那么也就没有以后了。

闭关锁国篇 《梦幻之星Online 2》Phantasy Star Online 2

当年《梦幻之星Online》（PSOL）在中国的无疾而终可能至今还依稀留在一些玩家的记忆之中，不知不觉间这款运营10年的游戏也迎来了2代。不过这游戏刚开始测试就封了大陆的IP，当时我就坏想，世嘉（SEGA）是不是因为在大陆市场屡屡受挫，所以才想借此来报复咱们。后来才知道，封IP是无差别地图炮，除了日本地区以外的IP统统中枪。这种闭关锁国的行为不由让我产生联想——世嘉这么遮遮掩掩，是不是怕我们这些海外观众看到一些不该看的东西？就像Minori当年面对国外质疑所做的那样。

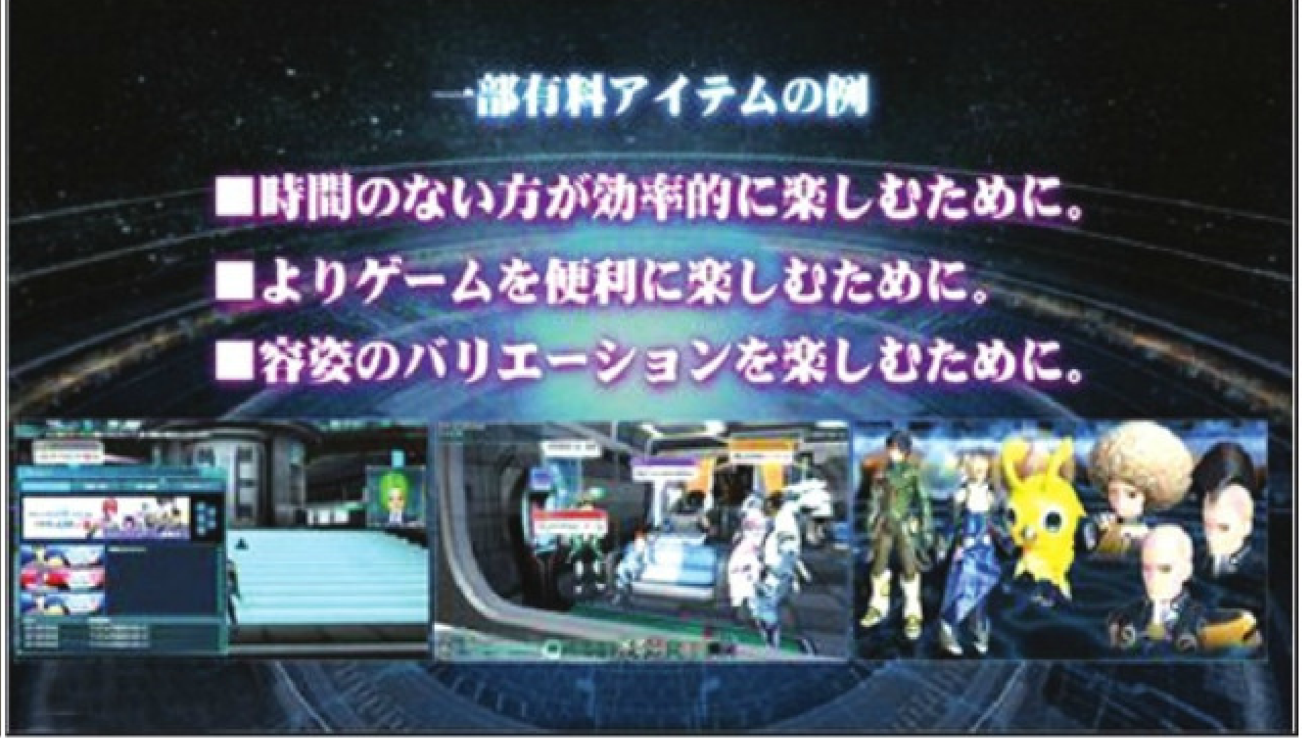
仔细查阅资料后我发现，PSOL2在继承1代的基础上确实作出了很大的调整。游戏将面向PC和PSV平台向玩家提供免费下载和免费运营，采用道具收费的模式。至于收费项目，目前有系统相关（扩展角色数量、仓库大小等）、消费道具（复活币等）、缩短养成时间道具（双倍经验、武器强化率等）、外观效果（通过商城、抽奖）四个方面。看完以后我不由揉了揉眼睛，面对这些分外眼熟的游戏说明，我不由感叹：壮哉我大免费网游，国产网游运营之道诚不孤矣！

我国网游运营商经过了这么多年的“实践出真知”，终于让免费网游的概念深入人心，不仅如此，这股“最炫免费风”还吹过了日本海，拂遍了本州四国北海道，让自视清高的日本游戏人也开始明白，只有在人民币（当然对他们来说是日元）领导下才能开发出人民大众喜闻乐见的好网游。这几年国人一直大谈要输出价值观，这一回可算扬眉吐气了。现在大家应该明白为什么人家要把日本以外的IP都封杀了吧。与其到时候面对来自世界各地的蝗虫玩家和打金农民，不如先手封杀以绝后患。PSOL2到底好不好，现在还不好说。但对于连在华负责网游业务的世嘉中国（网络）都早已关门大吉日本世嘉而言，恐怕已经没有心思顾得上中国市场了，先把游戏在本土搞活才是他的当务之急。





“脱胎换骨”的《梦幻之星OL2》在日本受到广泛关注



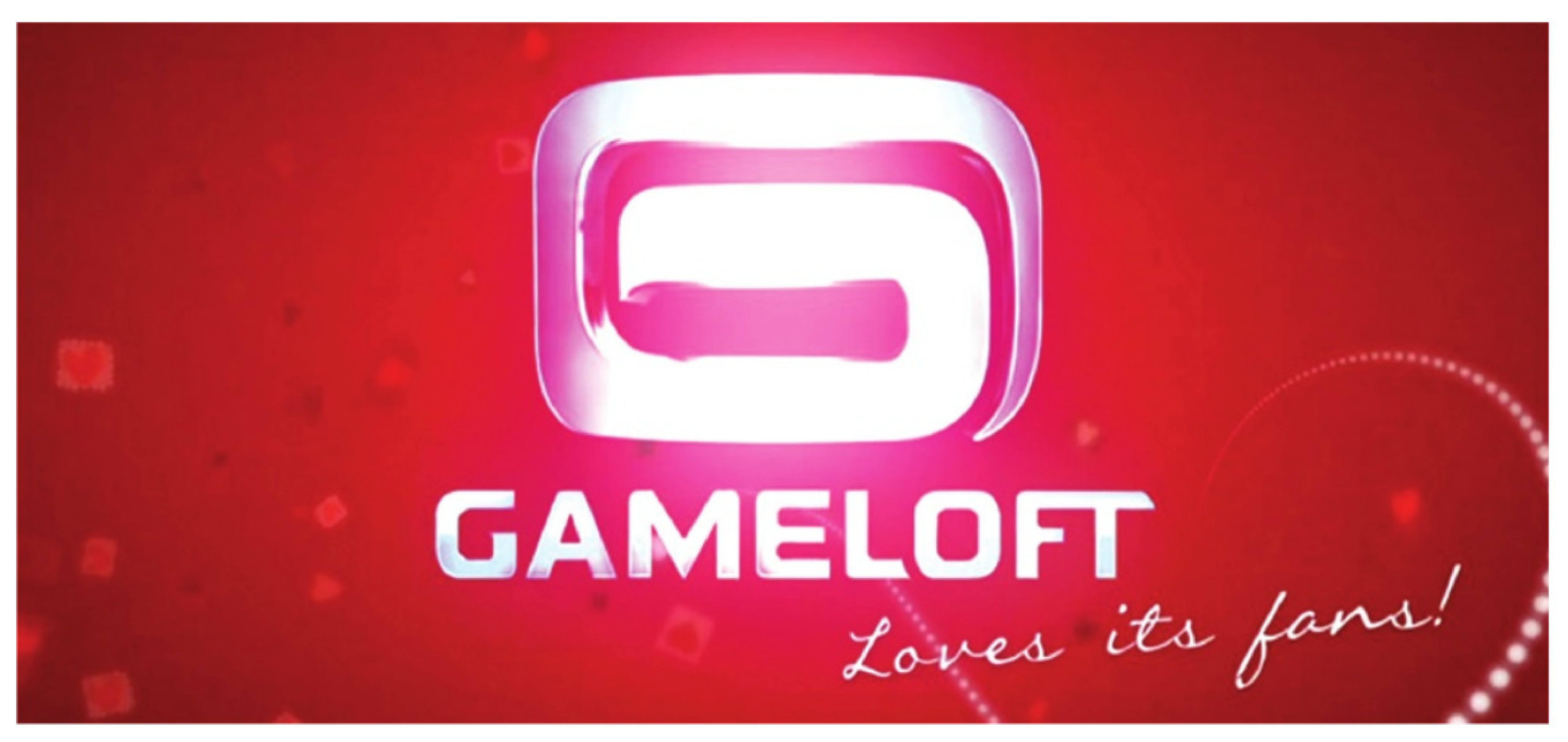
我来翻译一下这几句日语：有钱你就是爷

结语

我以前有一个习惯，每当国外出了给力的网游，我就会仔细端详它的各个方面，判断它能不能打入国内市场。现在我已经改掉了这个习惯，因为这个问题的答案已经越来越简单。代理商不再会因为玩家的好恶而去谋求与国外大厂的合作，口碑这个东西有时候虚得很，根本无法转化成为真金白银，要是运营不利更新不勤到时还落得个“名作粉碎机”的骂名，这是何苦呢。所以现在国内厂商更愿意亲自开发本土网络游戏，自主开发经济实惠，没有累赘，不受掣肘；山寨模仿，自成一体，无人能敌；借壳游戏，成本低廉，更是稳赚一笔。长此以往，造成的结果就是世界级的游戏在中国玩不转，而中国级的游戏拿到世界上去，又让世界看不懂。中国的游戏产业与世界之间，似乎永远都隔着那么一道看不见跨不过的坎。P

曾经的你与现在的游戏
——Gameloft游戏与微收费

■广东 笑天Pantheist



写稿陷入僵局，我疲惫地趴在书桌上，用闲着的右手摆弄抽屉，抽出来，推进去，企图用规律的滑轨声催眠自己。在昏昏欲睡间，我突然在抽屉里看到一件嫩黄色的物品，是我的Nokia QD！这台陪伴我多年的手机在封存之前用了一个维尼熊的外壳，与其说是封存，其实就是随手一塞。我凭印象找寻到它的开机键，可怎么按都没反应，时间已经过去6年。

我并没有为它充电的打算，只想让它静静地躺在记忆的河流里。

上大学的时候，我特爱玩《都市赛车》，尤其是在课堂上（课下当然是WoW或是DotA），无论周围有什么样的动静，我都会专注地漂移、冲刺，始终置身于游戏世界中。每每如此，时光便飞逝至下课铃响。这本没什么特别，可在一次公选课上，一切都改变了，因为我邂逅了一个女孩。

还记得那天上课我去得很晚，中后排座位已经被占满，于是只好厚脸皮地坐在前排。台上老师讲着广告学的内容，我则下意识地掏出手机，一如既往地想着来一局我心爱的赛车。突然，我的身后传来一个略微尖细的女声"给我看看，好吗？"我吓了一跳，赶忙观察四周情况，发现老师离得挺远，这才缓缓回头——于是发现了我的女神！当时我都有些"湿态"，难不成玩《都市赛车》都能吸引美女？

出乎我意料的是，对方非但很喜欢这款赛车游戏，甚至比我还要专注。是不是她被那屏幕小小瘦瘦长长的三星手机压抑太久了？一开始我还担心只是手机上的游戏吸引了她，而我这个英俊潇洒的少年并不在她眼里。不过当我跟她一同出现在食堂、操场与教室，共同行动的时间越来越多的时候，最初的担心便烟消云散了，我就这么找到了我未来的老婆。

大学时常听人说"DotA毁一生，网游穷三代。"由此想来，我是否是其中的幸运儿呢？在这个轻度游戏的时代，我们实在没有必要再把游戏如此的妖魔化。此后由于迎来毕业走上工作岗位，我和她都不再有大把的时间玩游戏了，但是对于《都市赛车》这个"大媒人"，我却一直都记在心里，并且爱屋及乌地格外关注缔造《都市赛车》这款游戏的Gameloft。或许是因为怀旧，或者是因为感激，总之在迄今为止很长一段时间里，追逐Gameloft的游戏竟成为我的一项怪癖，但凡它出品的游戏，我都要试玩一番，做个比较。然而在这几年的游戏过程中，我却越来越深切地感受到游戏的变化比人快，今日不比当初。下面就让我们去看看现在的那些游戏吧。

涛声依旧——《都市赛车7》（Asphalt 7）

要说我拿手的游戏还是赛车。当年在Nokia QD上体验了《都市赛车》（现在的正式译名为《狂野飙车》）的1代和2代，我怎么也想不到，当我再次遇见它，已经是7代了。没有了手机上物理按键的微操作，我一时间竟不太习惯这样傻瓜的赛车新作。在操作上，我选择默认的自动加速＋陀螺仪＋刹车按钮，很多高手热衷于手动转向而抛弃陀螺仪，以求更精准的控制，这里见仁见智吧。总之我还算玩得津津有味，主要原因之一是iPad大屏幕实在很爽，第二就是难度明显加大了。在刚接触游戏的

时候，很多比赛拿第一都成了遥不可及的。直道竟然跑不过电脑？这简直是难以想象的事情。纵使我不断用液氮加速，到最后往往也是功亏一篑。后来我才明白是因为车太烂。游戏需要玩家不断搜集赛道中的金钱来完成车子的解锁或升级。但本作的电脑非常强大，在很多时候，即便有较好的车了，甚至熟悉了地图，抄了近道也还是无法赢得比赛。而对于高帅富，充值便能解决一切问题，游戏的味道多少有点变了。



新一代的《都市赛车7》



直道上都跑不过电脑？原来是因为车太差了

不得不爱——《现代战争3》（Modern Combat 3）

我很喜欢射击游戏，曾一度对《反恐精英》如痴如狂。在购入XBox以后，又对《光晕》系列爱不释手，用手柄打XBox版的CS也是乐此不疲。如今有了iPad，我尝试过Nova2、3这样的类《光晕》作品，虽然开枪杀敌十分过瘾，却觉得太过虚幻，打外星人不够劲，直到《现代战争3》出现在我面前，我才明白这才是我想要的。

点击大兵头像，一段精心制作的片头很快将我带入游戏世界。直升机上开瞄准镜、射击，运用陀螺仪轻松地调整视角，去面对更多的敌人，爆头的特写让我享受杀戮的艺术。很多人不习惯陀螺仪，我却对它一见如故，尽管它在灵敏度和操控上比不过手柄的摇杆，可它让游戏世界更接近真实，向左转向右转，镜头随之移动的感觉好极了，如果坐在旋转椅上，感觉更是妙不可言。游戏十来个章节的战役会让我花上好些日子，因为这类游戏对我的安全时间是40分钟，超过这个时间我往往会有头晕呕吐感，为了不自讨苦吃，我会刻意玩到某个Checkpoint（自动存盘点）便退出游戏，倒也落得轻松。然而对于那些执着于一个周末就要通关的玩家而言，痛苦恐怕就要比惬意多得多了，摆在商城里的“老兵军火库”“少校补给品”成了无尽的诱惑，然而其后标注的价格却将他们拉回残酷的现实。玩游戏或者被游戏玩，只隔一叠钱。



指间战场《现代战争3》

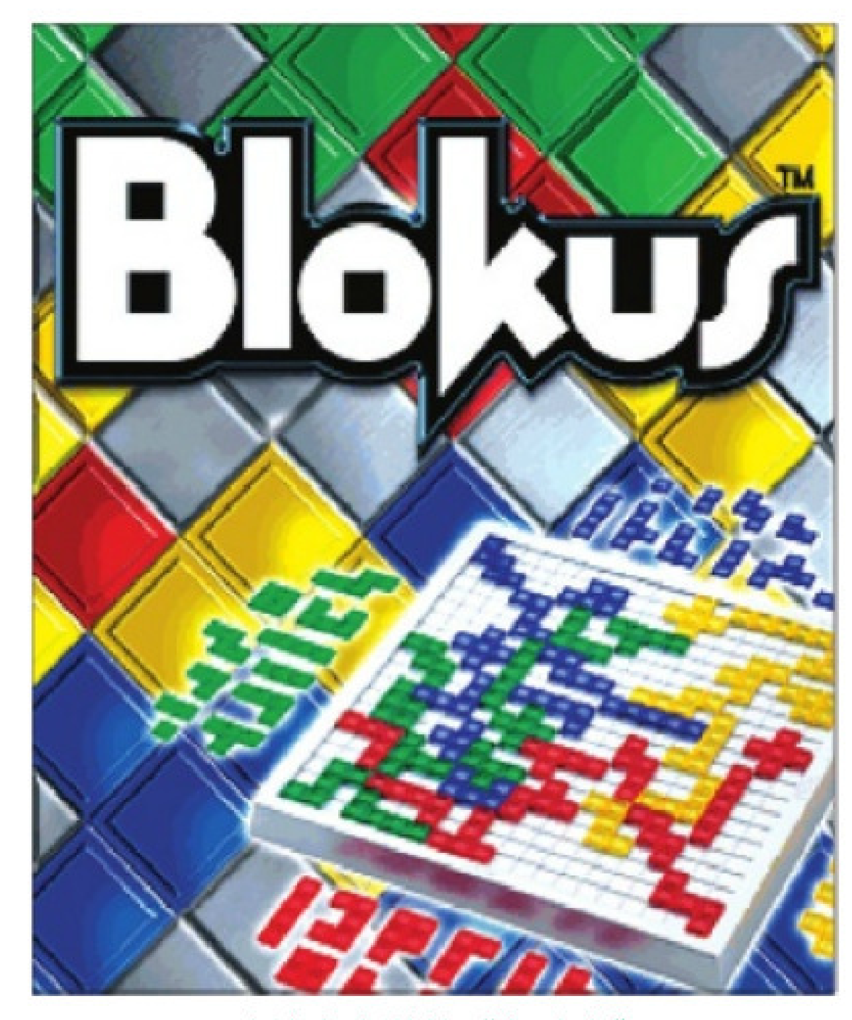


游戏标榜高清，当然对手机硬件的要求也高



一首简单的歌——《角斗士》（Blokus）

有人可能会说，手游就要休闲的。那么好吧，我发现Gameloft还有些休闲得很彻底的游戏，《角斗士》就是一例。它英文叫Blokus，是一款由法国科学家发明的益智类棋盘游戏，游戏规则很简单，就是把己方的棋子从棋盘的起点处依次放到棋盘上，每个棋子只能与同色棋子的角相连，不允许沿边贴放。如今这款游戏被电子化移植到了iPad上，自然是爱好者们的福音。我认识这款iPad应用之前，并没有玩过现实版的Blokus，但由于规则简单却富于变化，我很快就爱上了它，即使面对电脑我也从来都没有必胜的把握。而2人对决或者4人混战则是游戏的精髓。拉上朋友在一台iPad上玩多人游戏，可以消磨一整个下午的时间，棋逢对手，自是各有妙招。这样的游戏总是让人找回某种纯粹的感觉，你也没办法在游戏中植入什么微收费。现在此类游戏已经越来越少了。



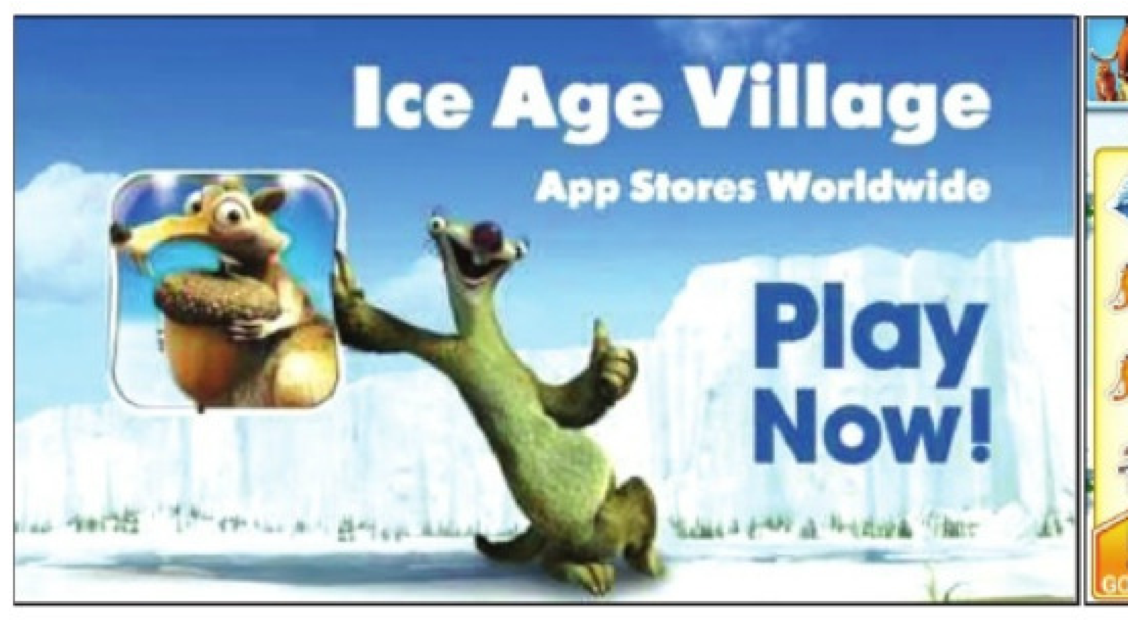
改编自桌游的《角斗士》



Gameloft是一家制作和发行移动设备视频游戏的公司，其总部位于法国，目前在28个国家设有分支机构。丰富的开发资源使得Gameloft可以开发基于多种手机平台的游戏，公司主要为Android、iOS、Symbian OS以及Windows Phone等系统的手机开发游戏软件，同时也进行部分3DS、PSP等掌机游戏的开发，也有少量作品逆移植到主机平台，近年来也开始开发基于各类网页平台的游戏作品。代表作有《都市赛车》（Asphalt）《混沌与秩序OL》（Order & Chaos Online）《刺客信条手机版》（Assassin's Creed）等。

不想长大——《冰川时代 村庄》（Ice Age Village）

除了棋牌以外，休闲游戏还有一个重要的分支，就是模拟养成类。从小时候挂在脖子上的电子宠物蛋开始，这种模拟养成的游戏就一直广受欢迎。生活在都市中的我们没有条件在现实中养宠物，于是便有了电子鸡、电子狗甚至电子骆驼。从前宠物蛋发出那惨绝人寰的鸡鸣声，我至今都难以忘记。既然当年那些黑白像素格的鸡鸭猫狗都能被人接受，如今iPad上各类华丽的养成游戏我们自然不能错过。创建一个自己的世界，看着各种宠物宝宝随着手指滑动破壳而出，巨大的猛犸象在村庄里踱步，巨嘴鸟、海狸、水虎鱼等许多类型的动物纷纷建立自己的家庭，实在非常惬意。



看完电影就来玩游戏吧《冰川时代 村庄》



有事没事，戳戳屏幕，就会有收获

类似《水果忍者》的功夫鼠奎特是我的最爱，因为它会带来丰厚的奖励。这小家伙会不时出现在屏幕上，当它出现时，需要我们猛戳屏幕，如果反应不及时，白送的奖励就跑掉了。对于一个免费玩家来说，只有想尽一切办法获得游戏中的奖励货币，才有机会完成为高帅富设定的成就。结果这游戏让我养成了一个坏习惯，那就是喜欢有事没事地敲击屏幕，有时一个不注意，奖励就掉入囊中了。不知道各位免费玩家否也养成了这样的习惯呢？是不是可以成立个“手指无意义戳屏协会”来对抗那无尽的游戏内收费深渊呢？

决战斗室——《狂野之血》（Wild Blood）

iPad上的游戏除了射击，赛车以及各类休闲，自然少不了动作游戏。在Gameloft出品的动作游戏里，我曾为《斯巴达》系列疯狂过，因为关卡中有很多精彩的设计，对操作的要求虽高，却并不会像3D游戏那样令我眩晕，我一连玩好几个小时，也不会疲劳。很多人会提到《斯巴达》抄袭《战神》，我想这也无关紧要，因为手机平台需要《战神》这才有了《斯巴达》，总比没有强。如今，一款基于虚幻引擎的《狂野之血》被我遇见，它拥有比《斯巴达》更精细的画面，有更舒适的操作。但此类游戏往往逃不过各种游戏大杂烩的嫌疑，骗骗轻度玩家还可以，拿来卖钱总让人觉着上当。游戏中不少关卡设计都让人觉得似曾相识，如第3关整个一潘多拉星球外貌，Boss战借用了射击游戏中常见的操控定点重型武器消灭敌人的方式，这还没完，后面的关卡甚至还有在玩《兽人必须死》的错觉。至于剧情，很抱歉，对于这类动作游戏，我经常习惯性地忽略剧情，而不像玩日式RPG那样总惦记着女主角到底喜欢谁啊，男主角究竟要背负怎样的使命才能勾搭女主角上贼船等等……



动作游戏《狂野之血》　　游戏是新游戏，却并不让人感到陌生，原因何在？

以上挂一漏万地点评了几款Gameloft游戏，只希望与大家分享我的游戏感受。倒不是说这些游戏有多经典，只是现在我越来越深切地感到，随着商业模式的转变，我们再也找不回当年Nokia QD上的那种单纯的感觉了。我承认当初QD上的游戏全是盗版，300元一张的512MB MMC卡就是全部投资，上面的每一款游戏，我都能一心一意玩到关底。现在呢？即便是已经付费的游戏，也依然会内置收费道具，厂商们就像蚂蟥一样，绝不放过任何一次吸血的机会。为什么《都市赛车》如今每次开赛前还要多一页购买道具，为什么《地牢猎手3》中的各种武器装备需要花RMB购买，为什么……似乎连最单纯的手游世界也已经被金钱所笼罩，现在的女孩子会更关心你们手机里的游戏，还是你们的手机本身值多少钱呢？至于我的手机，已经退化成了闪亮的Nokia 2730c，相对于7年前购入的Nokia QD，很可笑，不是吗？

300英雄（http://300.zqgame.com）





游戏类型	竞技对战
目前状态	封测
制作公司	跳跃网络
运营公司	跳跃网络
版本号	0.2.12
游戏体验	浪费时间





DotA类网游，游戏在宣传中似乎总想把自己和DOTA2扯上点什么关系，但实际上游戏几乎完全山寨了《英雄联盟》，从界面、画面、角色属性到地图几乎都是维持了《英雄联盟》的设计。唯一没有山寨过来的，就是技术和人气，前者在游戏画面上就有所体现，较之《英雄联盟》明显差了一个档次，包括在操作流畅性上也很是不如。此外，不少具有被动效果的英雄技能和道具大部分都起不到作用，部分控制技能完全没有效果（或许是效果时间太短），如果对方英雄等级高上1到2级，基本就处于无敌的状态，往往三四个英雄也打不过他，可见游戏在平衡性上还有待提高。至于人气，其实《300英雄》在很早以前就有过一次测试（大概6月前后），虽然我也参与了但却无法对战，原因是服务器居然凑不齐5v5对战需要的10个人，在等待了将近30分钟后，我只好选择了放弃。游戏总体而言带着明显的山寨印记，制作组仓促立项并全盘抄袭《英雄联盟》以试图在DotA类网游市场中分一杯羹，但在很多核心的设计上，比如属性、技能、战斗节奏、英雄平衡性等，都相差甚远，明显就是捞一把就跑的模式。

上古神话（http://sg.7hon.com/）





游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	西安创影
运营公司	七虹游
版本号	1.05
游戏体验	浪费时间

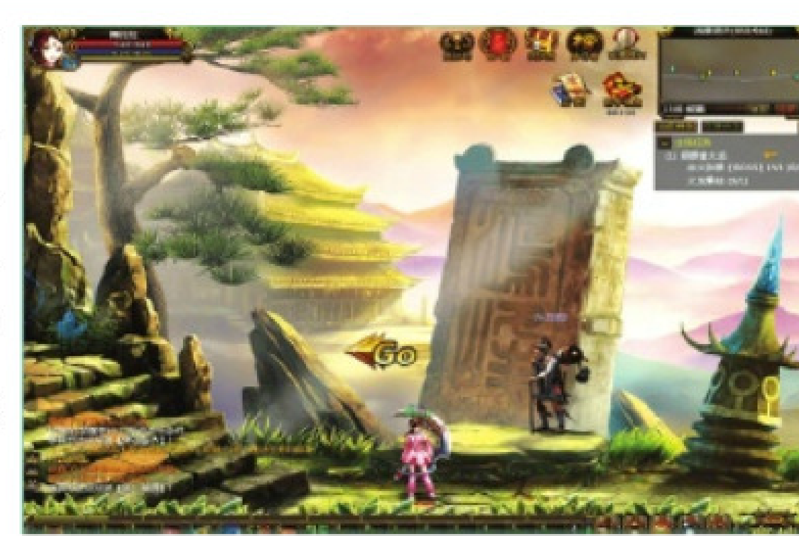




2.5D玄幻网游，游戏画面较为糟糕，2D背景画面粗糙，某些地方还能看到明显的贴图接缝，角色形象像张纸片一样没有“厚度”，而且没有任何外观选项可以选择。游戏号称Q版，但完全没有Q版的感觉：角色不可爱、画风阴暗、建筑造型普通、贴图模糊，特别让人难以接受的是，角色的2D头像相当阴森。背景音乐一般，比较沉闷且曲目少，音效也有较大的抄袭嫌疑。操控方面，角色移动动作还算比较流畅，但人物动作较为做作，浑身扭动得较为夸张，带着莫名的诡异感觉，自动寻路存在卡死的问题，寻路效率似乎也不是很好，特别是对怪物的寻路，经常会绕远。游戏的战斗效果相当简陋，战斗动作虽然还算流畅，但基本没有什么光影粒子之类的特效，战斗画面的表现还不如游戏中捕捉宠物的任务来得华丽。AI方面，怪物被击中后的反应较为迟钝，偶尔还出现对点的问题。任务系统毫无特色，和NPC对话时自动进入剧情式界面，但每个任务都出现一次就让人有些腻了，更可笑的是一进入这个剧情界面就自动弹出系统主菜单，结束对话后主菜单不消失，玩家还需要多点一下关掉菜单，典型的成事不足败事有余啊。

游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	乐鼎网络
运营公司	盛久网络
版本号	0.1.15
游戏体验	浪费时间

通天OL（http://tt.joyyang.com/）





2D玄幻类网游，横版动作过关题材，游戏画面总体来说还算可以，2D角色和NPC的形象细节都不错，不过2D背景略显简单了些，而且由于是2D画面，所以游戏的层次感和纵深感不是太好，在横版过关类游戏中算是处理得较为简单的。战斗特效也相当简陋，打击感较为薄弱，怪物的表现也不尽人意，AI较差，怪物反应慢、硬直时间偏长，Boss的技能缺乏特点和变化，总之在大部分情况下Boss都是站着发呆等着挨打。游戏音乐较为沉闷，缺乏变化，音效只有战斗部分才有，此外还有一些效果不敢恭维的配音——只有“嘿”“哈”这种较为简单配音。游戏总体表现欠佳，作为一款2D横版过关动作游戏，本作几乎没有什么任务系统，就是不停地进入大地图界面选副本打，几乎和普通的推图类页游一模一样。游戏的二段跳也许是个好设计，但游戏后期几个副本的操作要求，特别是对跳跃的操纵要求实在是有些太难了，战斗难度太弱而操作难度太高，这对玩家来说并不是什么好的游戏体验，此外在聊天频道经常可以看到玩家间互相答疑解惑，可见游戏的新手引导系统做得也不够好。

游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	绿谷网络
运营公司	绿谷网络
版本号	2.0.0.1
游戏体验	普普通通

龙之传奇（http://l.lugood.com/）





2.5D玄幻类网游。游戏画面不算太好，背景画面较为粗犷，说不上粗糙但也谈不上精细，创建角色界面的角色服饰乍一看流光溢彩，实际贴图较为粗糙毫无细节可言。角色在游戏中采用8方向设计，视角不能旋转、缩放、俯仰，说是个2D游戏也不为过，而且角色、怪物和2D背景的契合度较差，飘浮感甚重。游戏背景音乐较为缓慢，间隔时间也特别长。进入战斗后会切换战斗音乐，不过在战斗频繁时来回切换显得较为突兀。游戏的战斗效果还算可以，光影效果在游戏里表现不错，细节以及动画效果都很好，群攻技能范围广效果惊人，唯一的问题就是相应的音效实在不怎么样。游戏的特色系统就是爆衣，当然并不是玩家想象中“把对手的衣服全打光造成裸体”的极端情况，实际上这个系统是通过攻击怪物的特定部位来降低怪物的各项能力值，从而降低杀怪难度。当我们点击怪物身上的特定部位时，便会出现相应提示，如果将一个怪物的不同部位分别击破后，会造成肢解怪物的效果。总体来说这个系统还算有些趣味性。另一个奇异的设计是，当玩家在PK中被杀掉后，身上的装备会爆掉，但会直接进入拍卖行系统进行拍卖。



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	火雨网络
运营公司	火雨网络
版本号	1.2.3.80
游戏体验	普普通通

大唐2（http://www.dt2.com.cn/）





3D玄幻类网游。在效果开到最高的情况下，游戏画面表现还算不错，角色模型和贴图比较细致，只有反锯齿和阴影略逊一筹，前者导致一些花花草草看起来不是那么美妙，后者导致角色的飘浮感较重。游戏对于部分2D素材的处理还不是很好，比如角色头像、任务对话时的半身像，不但略显粗糙，而且美术风格和游戏氛围不是太搭调。游戏背景音乐虽然显得中国味十足，但节奏太慢，曲目也少。音效表现较差，不少声效都有抄袭《魔兽世界》的嫌疑，尤其是在人形怪物死掉后“啊”的那声惨叫。操控方面，角色的移动略有延迟，行走时也有平移现象，虽有跳跃动作但表现较为生硬，制作组特意设计了空中旋转的动作，虽然花了心思，但无奈还是技术不过关。游戏战斗动作也很生硬，释放技能时的动作有点做作，如果连续使用技能还会出现丢失施法效果的现象，可见在动作设计上还存在缺陷。值得一提的是，游戏在战斗中加入了极为夸张的碎尸喷血效果，但依然没什么细节可言，总之就是爆了半屏的血，然后碎肉四溅，半秒后消失。游戏的任务系统较为平庸，没什么特色，当前有不少内置活动，宣传很三俗，比如男女共浴之流，具体内容是怎么相信玩家们都心知肚明。游戏虽然宣传“无商城”，但另设一套积分商城的系统，换汤不换药。

月评：Q版网游到底该啥样

■北京 键盘

现在很多网游，特别是回合制网游，在宣传时都会说自己是所谓的Q版，那么到底什么是Q版，而Q版游戏又应该是什么样子？

首先要说的是，Q版和那只企鹅没有什么关系——曾有种观点是说Q版游戏就是企鹅出的游戏……实际上，Q是英文Cute（可爱）的谐音，很像3Q（Thank You）这种谐音叫法，再加上Q这个字母本身也很Q，所以画风和造型比较可爱的网游，一般都称为Q版网游。Q版网游在国内的发展过程并没有什么详细资料可以参考，大概来说，早期的《石器时代》《魔力宝贝》算是首批进入国内市场的Q版网游，同时也为Q版回合制网游树立了最基础的标准。2003年《仙境传说》在中国的开测，确立了即时制Q版网游的模式，也诠释了2.5D即时制Q版网游应该是什么样子（当时2.5D还是比较新鲜的画面风格）。同年年底，国产Q版网游《梦幻西游》开始运营，它战翻了同时代所有类型的Q版网游，一直活到现在，同时，它还引入了“梦幻”一词作为Q版的代称，以后网游名字里只要带上“梦幻”二字，八九不离十很可能就是个Q版游戏了，比如《梦幻诛仙》《梦幻水浒》之类。

Q版网游的早期大抵如此，现如今Q版网游遍地都是火爆异常，但遗憾的是，怎么才算Q版网游却没有通用标准，似乎只要人物画面够可爱够萌就行。总体来看也确实如此，Q版网游的判断标准只有一个，那就是画面，与背景故事、操作、战斗模式、音乐音效、系统、内涵、副本这些乱七八糟的内容都没有关系。角色脑袋要大、怪物身体要圆、颜色搭配要艳丽、建筑物造型要夸张、贴图素材要细腻，另外一个不太被注意的就是画面要明亮，无论是3D环境还是2D图像素材，Q版游戏玩的就是身心愉快，阴暗压抑的画风很容易影响玩家的心情，如果越玩越郁闷，那么游戏就和可爱没什么关系了。

总而言之，Q版网游是最容易做出来的，但也是最难做出新意来的，可爱，与可爱得精致，是完全不同的两个层次。P

博弈与发展——《星际争霸Ⅱ》的攻守之道



■甘肃 爱煞朝颜

7月末的GSL2012第三季，“神族总统”MC凭借出色发挥重登决赛舞台，与同为神族的IM_Seed会师联赛之巅。此前MC连续挫败了“Slayers四天王”之一的Teaja与夺冠呼声很高的Dongraegu，尤其是他“拼命三郎”式的进攻风格辅以神级力场操作，将观众依稀带回到2011年初，那个MC无往不利、战功卓著的“镀金岁月”。然而这场万众期待的神王回归仪式却最终转变成小将Seed的崛起之役。第一局的棱镜4兵营，让属于防范的MC饱尝苦果；第二局如法炮制，依仗操作击溃MC；第三局Seed祭出闪现追猎，给了急于扩张的对手致命一击，3分落后，MC不甘示弱，前线偷水晶在传送门开启的第一时刻便让疏忽的Seed遭受重创；第四局双方均平稳发展，对冠军的渴望使得Seed越发强悍，最终击败对手登顶冠军。本届比赛不单铸就了GSL史上第二位神族冠军，也创造了史上最快的决赛。回顾刚刚过去的MVP与Squirtle世纪大战，神族团灭24艘大和战舰的经典一幕犹清晰在脑海，人族渡鸦、大和，神族母船，虫族母巢王虫在近期的比赛中的出场率均有所提高。反观这次决赛，四局均不到8分钟便决出高下，难道Protoss注定是前期一波的种族？另一个疑惑在于：曾经内战无敌的MC，怎会在棱镜4兵营的旧招之下连败两场？选手原来能够挡住的战术，经历数以万计的训练，反而抵挡不住了么？为解决以上困惑，我们引入本期的主题——攻守博弈与发展。

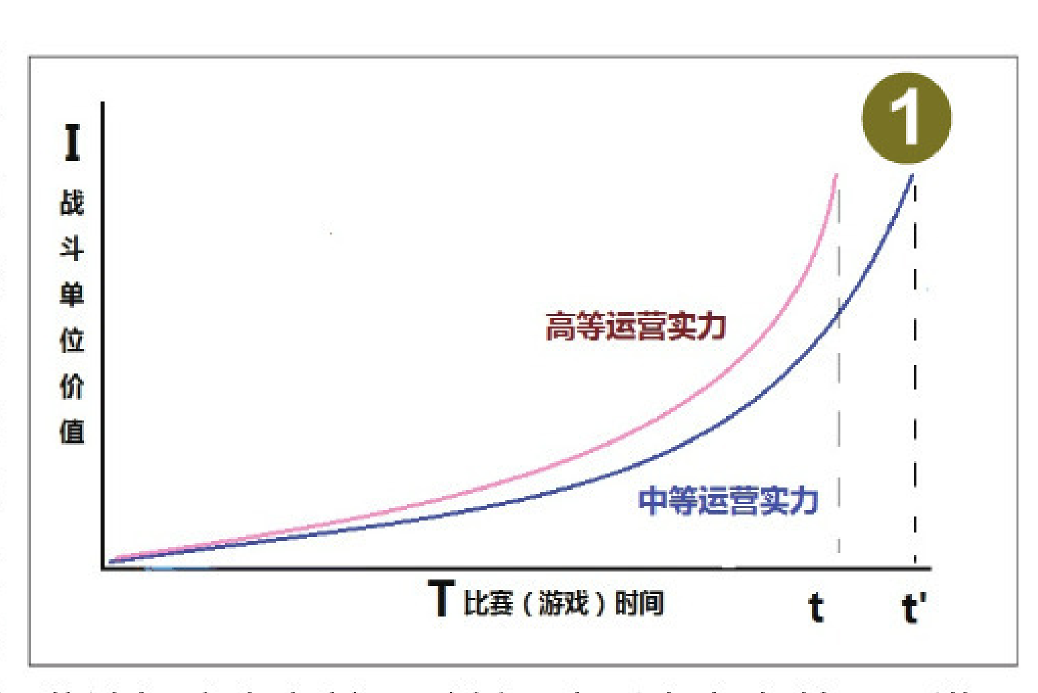
投资

要理解攻守博弈，需要解释一个问题——投资。游戏中采集单位如Probe的造价为50水晶，在投入50水晶、一段时间的单位生产后，Probe问世，仅需约30秒游戏时间，Probe便能采回先期的50块（略去人口限制因素），随后所得便是建造农民的净收益，为了利益最大，我们需要扩大生产，将Probe采集所得再投入到Probe建造，周而复始，而为更快生产Probe，可以通过额外建造基地、注卵或星空加速，通过金钱→Probe→金钱的循环过程，玩家将手中的资源翻倍，从而在未来某个时间开动兵工厂等战争机器构筑军事力量。

运营

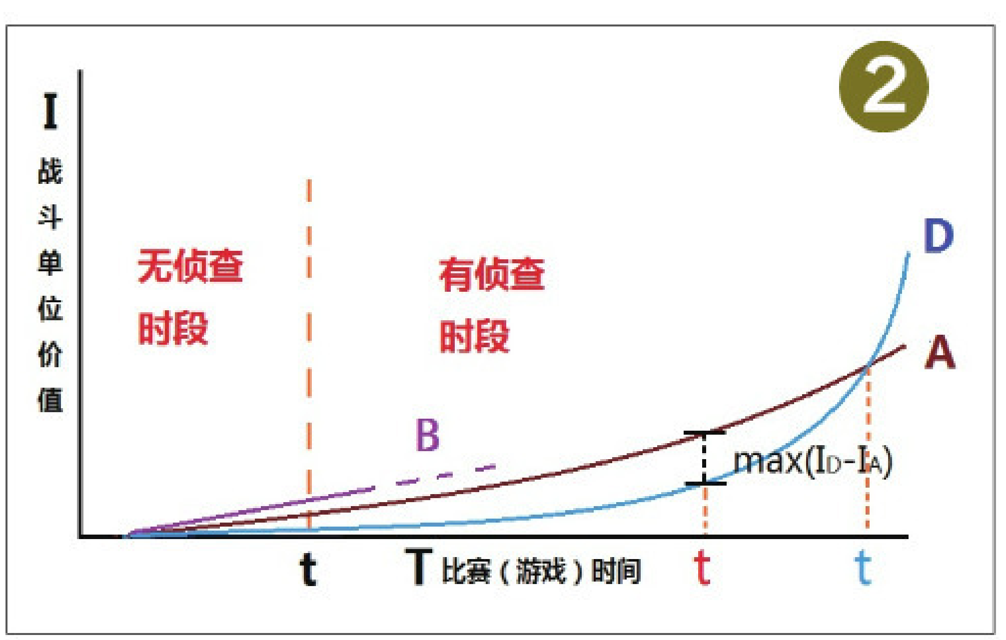
在投资这一简单理念的基础之上，选手渐渐形成一套有目的的行动体系，构成了RTS竞技的基础——运营。运营的目的是使未来某时刻战斗力最大，为实现这一目的则需要玩家将现有资源最大化利用，诸如：基地农民不停、主分矿生产力合理分配等。为此你必须竭力压缩所持有的水晶数量（以及以另一种形式存在的水晶，如那些在漫长的等待序列中排队的单位），将其转变成直接生产力（如Probe）或间接生产力（如基地、女王）。虽然理念简单，实施起来足以让初级玩家手忙脚乱，尤其是需要及时补充的人口建筑，成为运营道路上最大的障碍。在星际玩家群中，衡量一名选手运营水准有过程指标和结果指标两套：前者通过观察玩家运营过程中所余晶体矿数目判断，推崇将其维持在一个较低水平，反映出在发展阶段的经济最大化与暴兵阶段的部队最大化；另

一套指标以时间为节点，比较玩家在某个时间点上拥有的人口、部队数量，例如IPL的比赛中，“雀茶”仅11分半人口便已逼近200，最终通过海量的蟑螂淹没了神族新秀Tails，而在相同时刻，普通玩家能够将人口暴到140已实属不易。普通玩家与职业选手运营水准的差异主要源自产能利用率：女王不间断喷卵，优先采集较近的水晶，农民、基地、人口顺序的微调，都需要玩家在不断的实战中实践、思考、再实践优化提高。另外，理论上目标时刻的战斗力最大化并不等同于兵力最大化，考虑到兵种间的克制关系，在某一阶段握有大量水晶虽然背离了运营评判标准，却能在之后针对对手取得更好地效果；谨慎选手亦会在特定时段余出少量水晶以防备对手的突然袭击，不过以上“闲置资金”都可以通过侦察来消除，所以说，完善的运营体系一定包括出色的侦察基础，那些顶级的运营大师如“雀茶”“冬菇”之辈，无不如此。



如图1所示，进攻的时间节点决定了运营路线的选取，例如ZvP暴力暴蟑流需以三矿为支撑，在前期疯狂地补充雄蜂；而处在另一极的9DRush则放弃了前期经济投资谋求及早的进攻时机。不同的运营选择决定在某一时刻两方兵力存在差距，进而形成了RTS的基本对垒形式——攻守。由于运营曲线斜率不断增大的特性，每迟滞一秒暴兵，就意味着防守方兵源未来更快地增长，一旦度过了投资经济的劣势期，待战争机器开启，攻守亦将逆转；而进攻方则需充分利用己方的强势期获得足够优势，或是一波奠定胜局，或是给予对手的运营体系重创。双方的攻守角色常取决于种族特点：如虫族灵活的生产方式、出色的侦察天赋决定其常常处于防守反击的姿态。而人族多变的科技路线、矿骡强大的经济爆发力则使其更倾向于时机进攻。不过攻守更多还是决定于选手的性格特点：例如Slayers的虫族小将Yugiho在遭遇强敌Marineking的裸双接两兵营跳科技时，果断选择提速狗配合毒暴Rush，后者虽堪堪挡住，经济却陷入瘫痪；而沉稳老道的Nestea在对阵Supernova相同战术时，则是迅速放下三矿，最终双方转入四矿对三矿的后期比拼。在PvT对决中，如若人族敢于经济科技两线提升，定会被“总统神族”MC多兵营一波带走；倘若将对手换成近期炙手可热的Parting，人族放下三矿时神族的基地恐怕早已完成一半。“雀茶”疯狂的经济扩张完美地诠释了运营的奥义，另一面的July则以凶悍的进攻注解着虫族的进攻热血。这种进攻既要有对时机敏锐的嗅觉，更离不开前期手术般精确的运营流程，July为人称道的女王无间歇注卵，使得虫族在前期的产能发挥到极致，中期具有如此高的爆发力也就不足为怪。

无论是进攻还是防守，都不过是选手运营的不同阶段而已，处于防守一方因投资与扩张势必导致正面力量不足，又如何抵挡对手的进攻从而维持攻守这一脆弱平衡不至于被一波带走呢？要知道对阵的双方都有着精妙的操作与合理的部队构成。在此需要引出本文的主角之一——守备优势。守备优势让防守一方可以以少胜多，使其得以安心扩张，从而引导比赛向后期发展。守备优势源自于三个方面：1.距离，主要指防守方补给快于进攻方，表现在漫长的补给线对进攻方前线力量的削弱，使得守备方具备和其先锋一战的可能；2.地形，由于“星际2”对视野的修订，位于低地的进攻部队在遭受来自高地的进攻时不再自动获得对方视野，这对屯集在斜坡要道进行防守的一方无疑是极大的福音，对手纵有千军万马，没有视野，一样是徒劳，此外，提前扼守隘口，利用地形形成局部多打少的局面也能给以防守者莫大帮助；3.建筑学，这其中不但包含了威力巨大的防御建筑，也囊括产能建筑、科技建筑。通过建筑形成屏障并用女王堵口，让虫族在薄弱的前期能够抵挡快速杀到的Rush部队；利用建筑物缩小路口可以让神族仅需少量单位便能拒虫族海量小狗于门外；依赖物美价廉的地堡，人族脆弱的机枪兵也能与多BG暴兵的神族分庭抗争。



守备优势相当于在原有平衡的对抗基础上为防守方提供了更多可以利用的元素，让防御单位尤其是远程部队有了更多的发挥空间。**图2**所示的攻守曲线中，蓝色曲线表示防守方兵力随时间变化，红色代表进攻方（为了便于理解，我们将战斗力随时间的增长概念化使其变得平滑），当蓝色曲线与红色曲线斜率相同，即实际中双方战斗单位产能相等时，两方的兵力差距达到最大值Max（ID-IA），若这一值大于守备优势，则进攻方得利，形成时机；若小于守备优势，意味着防守方成功抵挡住对手进攻。需要说明的是，不同选手对特殊元素的巧妙利用使得一些原本成立的时机变得无效，例如Marineking鬼斧神工的SCV操作，时而攻击、时而成盾，配合其精妙的枪兵舞步，即使是神族前置两BG也难讨得半点好处，又如XiGua灵巧的工蜂穿矿围杀，在小狗出现前的空窗期完美化解了Loner的地堡Rush。不同选手对不同元素的利用形成了攻守变化的多种形态，不过在高度职业化的选手群中，任何优秀的操作都会迅速被大家学习接受，使局势大体上朝着对守备方有利的情态发展。曲线B代表前期的Rush型战术，由于RTS游戏在前期存在侦察真空期，因而越早地发动突袭将取得出其不意的效果，不过这也是以付出高昂经济为代价的。

下页图3中，Bomber在前期选择采集不能转化为SCV的气体资源以生产更为强力的掠夺、恶火等单位，并在分矿路口摆下地堡迷惑对手，实际采用的是单矿一波流型打法。另一面的MC虽然被封锁了侦察，却并不为所动，正常扩张出2矿，前期只有三个单位把守分矿高地，后方继续



补充到三个兵营。**图4中**，Bomber发动总攻，掠夺火车企图一波涌上高地，却被MC精确的力场将大军拦腰斩断，被分割开来的三部恶火遭遇对方远程单位集火歼灭。面对人族拉上农民，倾尽全力的一击，MC再次释放力场，不但点杀了不少敌军，更为重要的是后方三个兵营全力运作，在兵力上已然迅速追赶并超越了对手，最终力场消散、人族残部冲上高地时，不得不面对数倍于先前的敌军，迅速被歼灭从而打出GG。

图5中，Alive扩张出分矿并补充了大量SCV ，MC则对单兵营开矿的人族发动了罕见的单矿三不朽Rush。侦察到神族未开分矿后人族补下大量地堡，不过在三个不朽者强悍的攻城能力及灵活的走位面前，此举不过是拖延时间。此时，双方产能对比为人族4兵营，同时出产两掠夺与两枪兵，神族为单矿极限支持下的4BG，基本相当。**图6**所示，凭借三不朽强大的战场存活能力与伤害输出，MC不断扰袭人族外围建筑，由于投资大量资源构筑防御工事，运输机科技缓慢，略显急躁的Alive在仅有兴奋剂科技时便发起反击，MC施展完美力场，将对手部队分割歼灭，漂亮地拿下比赛。由于前期过于谨慎，让Alive错过了攀升运输机科技或提升部队1攻的时机，反而将资源浪费在不能随时间增长的防御建筑之上，最终在神族大举来犯之时，人族兵力劣势，产能持平，又得不到运输机的支持，被MC强大的正面力量击溃就在情理之中了。



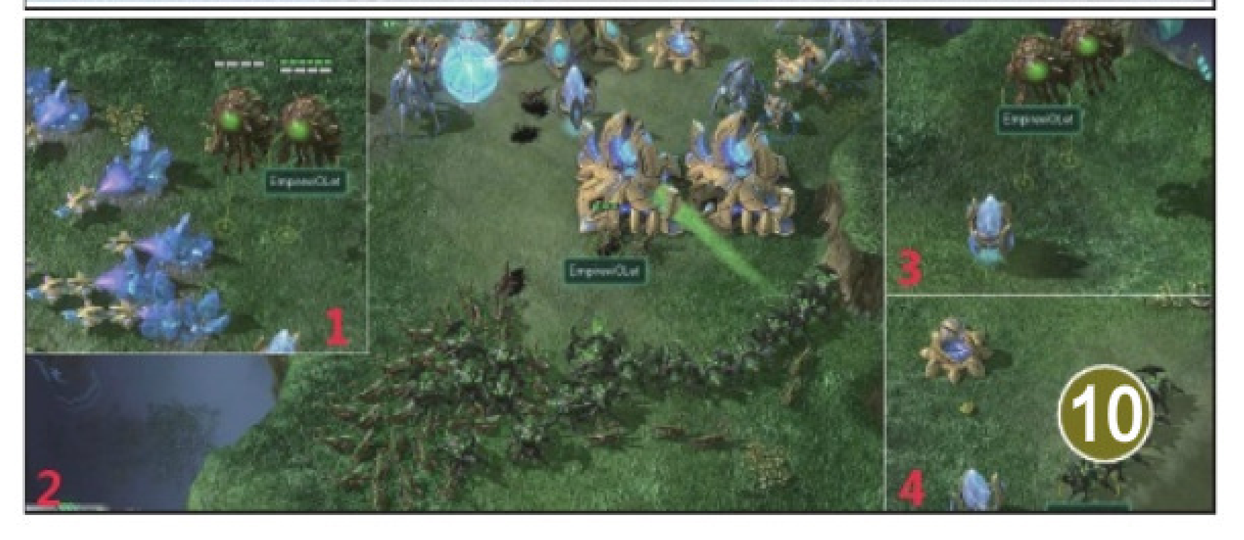












交战时间点的攻守博弈

作为进攻方，除了提早进攻时间点（通过在前期将更多资源投入经济发展来获得在该点的爆发力）。以获得更大的兵力差距之外，如何消除这三重防备优势便成为取胜要诀。其中，1.应对漫长的补给线，除了神族的前置水晶折越部队这样的常规方法，也有前置产能建筑，将部队直接生产于对方门口的搏命之法。如图7所示，在与瑞典雷神ThorZaIN的对抗中，Polt便将自己的兵营与重工全部修在地图中部，并用兵营建造双倍挂件来第一时间量产恶火战车，ThorZaIN的第一辆恶火刚刚问世，Polt的火车已经闯进家门，拖出农民修理未果后，目睹大量SCV罹难的ThorZaIN无奈GG。不过缩短补给线在为己方提供便利之时，也拉近了对手的反击距离，一旦攻守转置，暴露在前线的己方关键建筑无疑首当其冲。2.防守方占据高地视野，强攻破口势必损失惨重，越来越多的选手选择空军单位作为进攻辅助，无论是此前风靡一时的“真善美”一波，抑或是人族内战中变种的枪兵坦克带维京，都是利用空军为自己打开视野，再利用坦克恐怖的超远程火力打开路口。3.利用空投或闪烁、传送等手段绕开对手构筑的防线，从背后突破对手。**图8**所示，侦察到神族的Rush企图后，Alive于分矿路口修筑其工事严阵以待，同时分兵两线防范对手的空军，却忽略了MC高地下方的水晶，借着虚空打开高地视野，狂热者直接折越上高地与人族

军队短兵相接，最终在MC极限地虚空操作下，人族机枪尽殁都未能击落一艘敌舰。此战反映出虚空和不朽同样作为科技兵种所具备的高战场存活能力，不断地消耗中，具备科技的一方发生的是单位损血的量变，而对手则因为作战单位不断牺牲而发生质变，来回拉扯下，攻守平衡势将倾斜向进攻一方。**图9**为“枪兵王”使出的枪兵火车蛙跳战术，MC由于生产了大量凤凰用于骚扰牵制，正面只有少量单位防守，希图依靠哨兵拖延时间，不料人族“神兵天降”，虽然拖出Probe勉强守下，农民数量却已被人族拉开巨大差距。

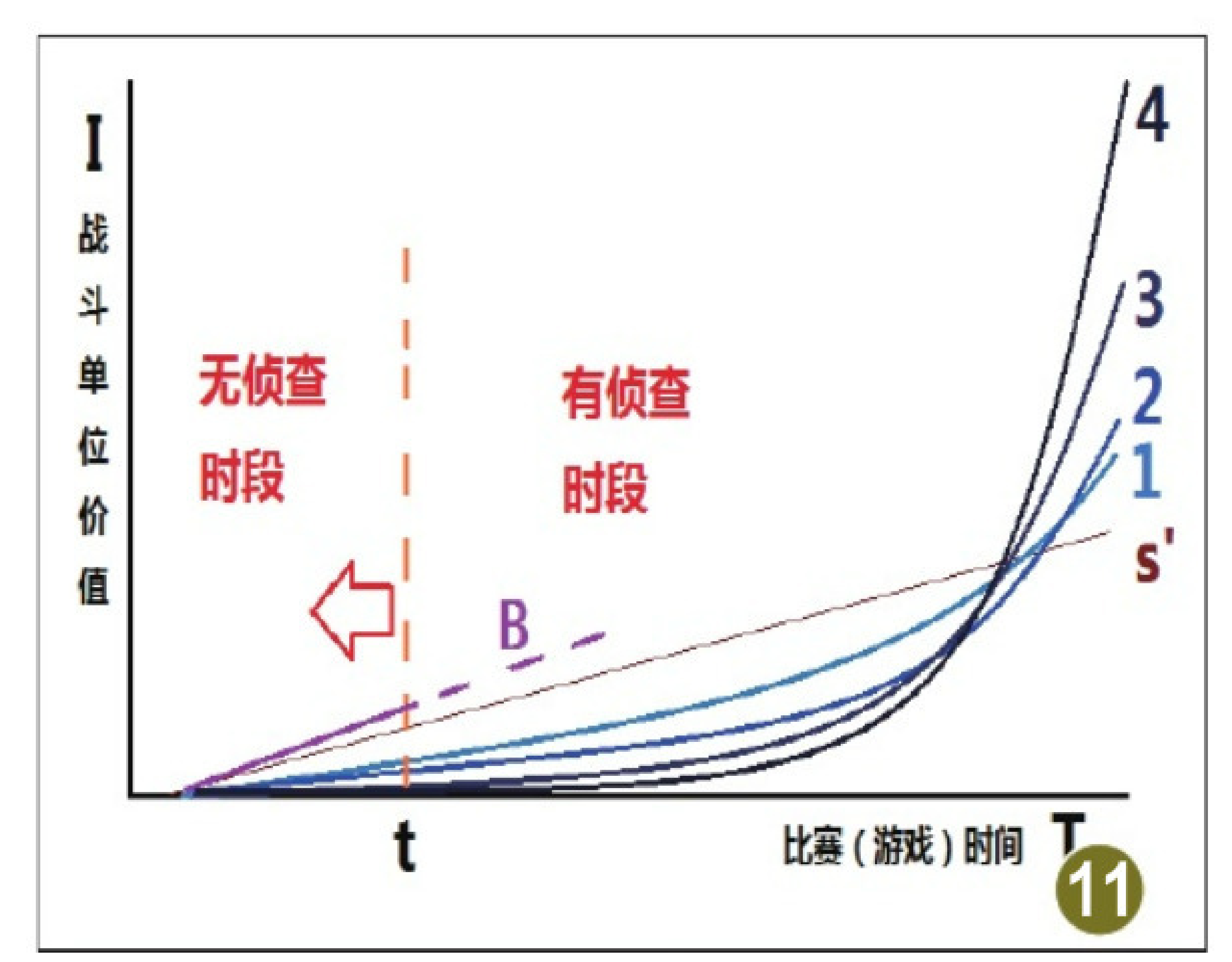
当空投这一绕过防守方防线攻击对手薄弱处的战法被引入后，战术上的守备优势逐渐转变为对进攻方有利的博弈优势，表现在进攻方可以集中优势兵力进攻地方短板，当对手倾力防守一点时，又可通过灵活分兵扰袭对手各个矿点。例**如图10所示**，MLG新科冠军Violet中期发动的4线进攻，神族四壁告急，主力分兵回撤，前线立刻会遭遇虫族大军冲击，最终凭借此次华丽的多线，Violet不但杀死了大量Probe，还拆掉了神族三矿，一举奠定优势。不过，博弈优势的前提为双方在作出判断时并不知晓对手的行动，而空投这种进攻形式决定了其进攻时间较晚，位于无侦察时段之后，意味着只要侦察到位提前做防，亦将能让空投的威力降到最低。

虽然存在以上提到的几种击破守备优势的方法，但同时消除三种守备优势的进攻战术并不存在，随着防守方选手对“额外”元素的开发利用，比赛逐渐呈现出攻难守易的趋势。当某个时间节点上守备方成功抵挡进攻时机后，呈现出的技战术发展趋势并不如我们料想的曲线整体上升，而是在曲线前段下降后端提升所带来的两极化发展，即越来越长的真空期以及越发强大的中、后期。**图11**显示的正式这种变化趋势，此种趋势来源于本文最初的投资理念，即在较长时间跨度上，农民的价值大于等价的战斗单位，此刻多造一个蟑螂，意味着在未来自己的进攻时机时少三个蟑螂，也就决定了伴随着战术的进步与发展，防守对于选手的细节要求愈发增多，难度亦将越来越大。

战术进步最直观的表现还在于，像**图12所示**的高人口对决将越来越频繁地出现在比赛当中，从中期比拼过渡到后期大战，很多存留的问题逐渐暴露出来，例如人族在大后期如何与其他两族对抗，有人尝试过大和、渡鸦、Ghost等高科技单位；也有选手利用MM部队的机动性与敌人打互拆，不过总体来看，那个人族中期肆意进攻他人的年代，恐是一去不复返了。

图13代表了韩国职业人族面对愈发艰难的后期对抗时所展现出的理解：正面猥琐扩张，侧翼多线拆矿。在这种牵制压力下，而今的虫族选手在合理分兵之余更加器重冷门的防空塔，毕竟不断地调动主力驰援各矿并不能根本解决问题。而当虫族具备了经济优势，唯独埋地毒暴一项就足以令人族玩家抓狂，Bomber重压之下终于积攒出一波可与虫群抗衡的战斗力，却不想被Moon的毒暴阴到，损失惨重。

一旦度过了脆弱的防守期，守备方与进攻方便彻底颠覆了位置，**如图14所示**，比赛进行到11分钟之后，当虫族三矿经济饱和，4基地开始全力暴兵时，神族便彻底丧失了进









攻时机，不得不猥琐防守3矿，力场与建筑学构成了防守极高门槛，稍有不慎，便有被如潮水般的虫群冲垮的风险。

回到本文最初的讨论，MC之所以连续在Seed的奇招下折戟两次，一者在于神族的无侦察时段过长，面对对手的极端Rush难有充足准备；二者经历无数的征战厮杀，MC对自己的防守能力有着充足的自信，为提早自己的进攻时机而将原本暴兵的资源划拨向了经济扩张；三者，Seed正是充分利用了这点，棱镜载着单位越过哨兵防线，直接将大军折越在MC家中，胜负在那一刻已然分明。

对于广大的玩家，脱离死板的战术套路而形成适合自己技战术水平的运营套路显得尤为重要，某个节点上职业选手扩张出分矿是建立在其无数演练基础之上，对防守细节有着苛刻的要求，何况由于守备方理论上不会多造任何单位，这种扩张犹如悬崖边的舞蹈般凶险，观众只看到冰山浮出水面的一角，而对于潜在水下无比庞大的博弈对抗细节并不能准确把握，盲目地学习借鉴、依葫芦画瓢恐怕不是明智之选。P

Joker: 这一期是“魔兽”小连载的最后一篇，讲述了一个有关爱情的故事。暗夜德鲁伊布罗尔在诺森德战死，巨魔猎人木里克兑现诺言，将布罗尔的信以一种特殊的方式送给了他远方的爱人。爱情能够收获的最美的结局是怎样？也许就像文章题目说的“幸好有你，陪我到最后”吧。



幸好有你，陪我到最后

■山东 张克伟

夜幕降临，整个灰谷重又笼罩在一片祥和与静谧中。白天从碎木岗哨起飞的飞龙轰炸分队也暂停了行动——要知道，在漆黑的夜晚，他们可不是驻扎在阿斯特兰纳的银翼哨兵部队的对手！从东面的林歌神殿沿着夜道谷一路西行，放眼望去全都是参天大树和丛生的灌木，紫色和绿色的树叶像是一层薄薄的雾气氤氲着整个灰谷。脚下疯长着茂密的野草，萤火虫穿行在这树林中，在空中飞舞出变幻莫测的姿态，偶尔也会传来灰熊和野狼互相撕咬的吼叫声，不过这倒可以视作静谧旅途中的一些点缀了。在银翼岗哨的南边，坠星湖像是月神洒落的一滴泪，岸边满是精灵的神殿遗迹，不过已经无人知晓这到底是什么年代留下来的，只剩下那些断壁残垣永久地矗立在那里承受着风雨的剥蚀。弗伦河岸上的小拱桥依旧保有暗夜精灵风格，弯弯翘起的檐角上还刻有一些神圣的符印。几声鸟叫传来，还没等循声望去，便有几只追逐的小鸟忽闪着翅膀向别处飞去。

在灰谷的西面，便是阿斯特兰纳——一个建筑在湖泊中心的小城。这本是一个与周围环境完全融为一体的城市，安详平静，遗憾的是，驻扎在北方的兽人军团把这里当成了抢占资源的最大障碍。经过一段时间试探性攻击后，残暴的兽人开始对这座小城轮番空袭，从此，阿斯特兰纳的居民陆续搬走，要么前往西边的奥伯丁，要么干脆搬到了达纳苏斯。虽然说他们都非常不情愿搬走，但是在死亡的威胁面前，大部分人都选择了沉默。留下来的只有哨兵部队的一个小分队，以及那些自告奋勇留下来保卫家园的普通居民，即便留下来，他们每一个人也都终日忧心忡忡，家破人亡的阴影让他们惴惴不安。

“艾琳娜，你还是休息会儿吧！”英俊的指挥官莱恩一脸温柔，这与他平时对哨兵的严厉刻薄极不相符。

“没关系，这些伤兵需要我的照顾，就跟前线的士兵需要你的指挥一样。”艾琳娜没顾得上抬头，依旧半跪在地上，熟练地给躺在地上的哨兵换绷带，由于连日操劳，她的头发有些枯燥和黯淡，无精打采地披散在肩上，斗篷上也沾染了点点血污。

“好吧，这些该死的兽人！”莱恩咬了咬牙悻悻地说着，环顾了一下这间四处透风的病房，从被炸塌的豁口能看见湖面上的小木船在随风飘荡，这已经是整个阿斯特兰纳能找到的保存比较完整的建筑了，他的哨兵们都要睡在神殿外临时搭起的帐篷里。但此时莱恩想的并不是如何争取更多的兵力支援或者给部下改善一下生存条件，他满脑子都是如何获取眼前这位姑娘的芳心，想到这他不禁有些丧气，这么多年了，无论自己多么用心，可这位女祭司对自己依旧

若即若离，即使是她的未婚夫已经战死，她却依旧不接受自己炽热和执着的感情！在感情上，这位身经百战的指挥官还像是一个刚入伍的菜鸟，懵懂却又执着，真不知道，这样的感情会以什么样的结局收场。

莱恩杂乱的思绪被一声急促的呼哨声打断，他立即手握剑柄，环顾一下四周，耳朵支棱起来听着这莫名其妙的响声，艾琳娜也缓缓地站起了身子，这突如其来的声音浑厚而悠长，完全不同于平时那些野蛮的兽人发起攻击时刺耳的号角声。两个人的眼神交错了一下，还没等他们弄明白怎么回事，呼哨声戛然而止，紧接着一支羽箭从后墙的豁口处穿过，“砰”的一声牢牢地钉在了木头柱子上，由于力度太大，露在外面的箭杆兀自在那颤抖不止，发出一连串的回响。

“偷袭！士兵们，准备迎敌！”莱恩反应迅速，立即大声呼喝地冲了出去，刚出门口便有一队卫兵跟上，训练有素的士兵们朝着房子后面的丛林中搜索而去。艾琳娜没有出去，她分明看见在湖的对岸，有一个长着一双长长獠牙的巨魔猎人冲她眨了眨眼睛，还伸手指了指，然后右手握拳，缓慢了举了起来，像是在……行礼？没等艾琳娜施展自然法术进行攻击，那个神秘的巨魔猎人却突然转身，在士兵们到来之前消失在了漆黑的丛林里。

“月神啊，这是怎么回事？”艾琳娜皱紧了眉头，转过身揉了揉眼睛，似乎不敢相信自己看到的一切，等她再睁开眼睛时，却清楚地看见，那深深扎进柱子上的箭镞上，有一个羊皮纸包？

“嗯？”艾琳娜更加迷惑，她迟疑地走近柱子，缓缓地伸出手将那个纸包取了下来，上面已经干涸的血迹让她有些厌恶，想随手扔掉，可是自己的一双手却莫名奇妙地颤抖起来，呼吸和心跳也似乎加快了，忽然间有一种强烈的感觉涌上心头，这个东西跟自己有关系？！

“亲爱的艾琳娜，远在诺森德的布罗尔向你问好……”布罗尔？是布罗尔！艾琳娜呆住了，眼前的一切也突然变得模糊起来，耳朵里传来嗡嗡的响声，时而洪亮，时而细小，她感觉周围的一切离自己越来越遥远，一切都显得那么渺茫……

“艾琳娜，这里不安全！”莱恩搜索无果，只得转身回来，士兵杂乱的脚步声使得镇子突然变得有些闹哄哄，有几个还没睡觉的居民纷纷走上了街头，开始议论今天晚上发生的偷袭事件。莱恩说完这句话就看见站在倚在柱子上捂着嘴抽泣的艾琳娜，手里还拿着什么东西？莱恩心里觉得有些内疚，让心上人担惊受怕，似乎不该这样？

“放心吧，艾琳娜，为了安全，我建议……”

莱恩好心的建议还没有说出来，艾琳娜便快步跑了出去，只留下呆立在一侧的莱恩不知所措。

艾琳娜一口气穿越了整个小镇，从残破不堪的桥上走下来，沿着湖边继续向前走去，等她坐在那棵高大的橡树下时，再也抑制不住地哭出声来，呜咽的哭声和舔舐着岸边泥土的水声在夜空中显得有些哀伤。穿过树枝缝隙的月光悄然洒落一地，轻抚着艾琳娜的后背。良久，艾琳娜才稍稍平静了一下，把那封信展开了：

“亲爱的艾琳娜，远在诺森德的布罗尔向你问好！

呃，老实说，我也不知道这封信什么时候才能送到你手里，整个部队的邮差已经死了3批了！原谅我在情人节跟你提起这个不愉快的话题，不过没关系，我向你保证，这封信一定会安全地送到你手上，并且还会带着我的体温，并附上我对你的万分想念。仔细想来，要不是对你的思念，真不知道我还有什么理由坚持握紧法杖上阵杀敌，我觉得还不如干脆死了算了，省得每天都要经历战友去世的难过，每时都要躲避那肮脏怪物的袭击，每刻都要不停听着尖利恐怖的哀嚎。感谢月神，幸好有你，能支撑着我战斗到最后一刻。”

艾琳娜泪水还是止不住地滴在信纸上，未婚夫的阵亡通知书已于几个月之前寄来，由于布罗尔是个孤儿，所以只能由她作为唯一的亲人签收了这么一份梦魇般的纸片。可是回想当初，你不是说过你会安全地回来么？你不是说要用一枚金质奖章作为迎娶我的礼物么？你还说，维护和平是每一个德鲁伊为之毕生奋斗的目标，所以你才推迟了婚期，毅然报名加入了远征军——难道就是为了今天这个结果么？那里的战争已经结束了，按照计划，我们上个月就应该在世界之树下的神殿里举办婚礼了！现在我们应该远赴菲拉斯度蜜月了……



“我在这里时常想念故乡，灰谷中的阿斯特兰纳犹如月神在大地上洒落的一颗晶莹剔透的珍珠。那里终年绿树茵，高大的树木有着千年万年历史，每一个年轮都藏着无数秘密。那里鸟儿的叫声悦耳动听，像自由的精灵不停地穿梭在碧蓝的天空中。绕小镇一圈的潺潺流水声更是醉人，更不用提月亮井旁边的那一片紫色花丛了！哈哈，你还记得么？参军之前，我们相拥在月

亮井旁，沐浴着月神艾露恩的祝福，许下了永远不分开的承诺，一想到那个时刻，一想到今生能有你陪伴，一直走到我们生命的终点，我都忍不住想说：拥有你是多么的幸运！我的心仿佛就要跳出来了！啊，那是一段多么开心的日子！”

艾琳娜的眼泪流进了嘴里，这段话将她从迫在眉睫的战乱带回了安详宁静的从前，也就是两个人刚刚开始花前月下、海誓山盟的时候。是啊，现在回想起来，那时候的自己真是天底下最幸福的女子！每天都沉浸在甜蜜的幸福中，爱情让自己说出来的话更加温柔，连一个眼神、一举一动都透出难以言表的幸福，甜蜜到将身边的空气融化！艾琳娜露出了一抹微笑，闭上了眼睛。从额头延伸到眼睑下的油彩轻微了拉伸了一下，长长的睫毛忽闪忽闪，那些过往好似就在昨天，回想起来仍然是那么熟悉。有你陪伴的日子，才是最幸福的时光，幸好有你，艾琳娜不自觉地喃喃说道。此刻她感觉布罗尔就在自己身边坐了下来，张开臂膀揽住了自己的肩膀，紧紧地握住了自己冰凉的手，自己甚至能感觉到那沉稳的呼吸声……想到这，艾琳娜睁开眼睛，轻轻叹了口气，继续读下去。

“真是该死，又下雨了，这鬼地方！啊，艾琳娜，你实在想象不出来我所处的环境！即使十万个德鲁伊一起释放生命绽放也不能治愈这片濒死的大地！再猛烈的回春术在这里也只能无功而返！我跟几个浑身发臭的战友一起蜷缩在山脚下的一个凹进去的坑洞里，肮脏的雨水顺着岩壁从四面八方流了进来，我们几个人就坐在污秽不堪的泥水里。最要命的是，这个避难所里还躺着几具朽烂的骷髅，看着那黝黑的眼窝真是让人不寒而栗。不过这还不是最坏的，我们面前是一个天灾军团的阵地——你想象不到那些肮脏的怪物是多么的恐怖！说实话，现在的我有些怀疑当初决定报名参加远征军是不是错了……你知道，我们的族人大都不想卷入这场战争，仅仅因为盟友的责任而选派了小股部队进驻龙骨荒野，在那里建立了我们的前哨基地——群星之墓，呵呵，这个名字倒是很有味道。哎，又发了这么多牢骚，你千万不要以为我是个懦夫！我不是！虽然我不是战士，但我在战场上一样能冲锋在前，能不惜一切保护自己的战友！在潮水一般的敌人面前，他们害怕，但是我不害怕，因为有你陪我！”

艾琳娜哭出了声来，她轻轻摇着头，傻瓜，我怎么会以为你是个懦夫呢？你是我们族人的骄傲，整个阿斯特兰纳都在流传你的故事。作为一名军人，你说，还有什么能比这荣耀的呢？可是，你成为了英雄，我却被你抛弃了！说好了一起走到最后，可是你却丢下我自己先走了，连一个告别也没有！就这样把所有的痛苦和悲伤都压在了我的身上，你怎么忍心这么做呢？一阵虫子的鸣叫声传来，在艾琳娜的脑海中激起了阵阵涟漪，她顿时想起当年在黑海岸的森林里跟布罗尔循声捕捉昆虫的情景，不仅在黑海岸，在遥远的艾萨拉也留下了他们的足迹，只不过热爱昆虫研究的布罗尔还没有去过菲拉斯，那个同样绿草成荫的地方，他们本来计划在那里度蜜月的！

“今天是情人节，呃，谁也不会想到这么浪漫的节日我会躲在这样的鬼地方！而你又能想到，我蹲在这样一个鬼地方，在心里默念一万遍‘我爱你’么？艾琳娜，你能理解我痛彻心扉的想念么？感谢你，亲爱的艾琳娜，不管我的处境多么恶劣，至少还有你可以想念，我会一点一点地回想我们走过的每一座小桥，采过的每一束花朵，我相信我们的心始终在一起，我能感觉得到，用不了多久，我一定会凯旋，在世界之树下举办我们盛大的婚礼，在遥远而美丽的菲拉斯度蜜月！天呐，我是多么的向往！”

艾琳娜悄悄地捂住了自己的嘴，她也曾无数次设想过，自己的婚礼会是什么模样。自己跟心爱的人在众人的瞩目中牵手走进那神圣的殿堂，在年迈牧师地见证下许下海枯石烂的誓言。她会留着泪说出“是的，我愿意陪你到最后。”在梦中，这样的场景不知道模拟过多少次。而此时，可这些甜蜜的记忆像摔成碎片的冰块一样扎着艾琳娜的心脏，冰凉冰凉的，没有一丝温暖的感觉。盼来盼去，几年过去了，她却始终没有等到心上人的那句“你愿意陪我走到最后么？”就这样，故事结束了？

“我们的故事才刚刚开始，亲爱的，相信我吧！等我回去之后，我们就永远不再分开。我们曾经约定，要一起去菲拉斯度蜜月，走遍那翠绿森林的角角落落，瞻仰伟大的祖先遗迹。我们还要一起去希利苏斯看那千古的黄沙漫漫，聆听先辈们战斗的号角！一起去艾尔文森林的南瓜田寻找系着红丝带的小动物，让欢笑随着河水一起流淌！一起相守在我们的家——阿斯特兰纳，过着平静而幸福的生活！等我们老的那一天，我们依旧会对彼此

说，幸好有你，陪我到最后！想到这里我总是感到激动，我真的应该为我们的爱情做一些什么，好让她更有意义和价值。如此看来，为国征战倒不失唯一个绝好的选择——待到战争胜利之后，我们再结婚，这是一件多么光荣的事情！原谅我吧，艾琳娜，这封信可能又要延期寄出了——部队已经集结完毕，马上要发起攻击了。每次战斗前我都会默念



一句话：我要活着回去，我要跟艾琳娜在一起！我以德鲁伊教义起誓——但是我不得不说，如果我倒下，你再也得不到我的消息，那么，请你不要悲伤，这一切都是自然和月神的安排！生不能与你一起度过生命的每一天，那么，希望你能牵着别人的手幸福地走进神殿，我会在那遥远的天堂为你许下最诚挚的祝愿！爱你的布罗尔。"

最后几句话写得有点潦草，艾琳娜能够想象出来：布罗尔匆匆写下这几行字，攻击的号角已经响起，他便迅速将信纸折起，塞在贴身的口袋里，从隐藏之处一跃而起，像千千万万勇猛的战士一样，向残暴的敌人冲去，但即使是这样的时刻，布罗尔心里想的，仍是自己……

"艾琳娜，你怎么在这里？"莱恩已经在艾琳娜身后站了许久，只是看见心上人不停地耸肩抽泣，又不好贸然上前打断，只好在那呆呆站着，一脸焦急和不解。

"我来找那个替我未婚夫送信的巨魔猎人。"艾琳娜的回答让莱恩有些吃惊。战争结束后，有人说布罗尔临死前托一个巨魔猎人给自己送信——暗夜精灵最终在世代死敌巨魔的怀抱中溘然长逝。大家都不信，以为这是敌人为了粉饰和平而编造的政治谎言，后来的空袭也证实了他们的猜想，可是艾琳娜却对此深信不疑。

"这么说，你收到布罗尔给你的信了？"莱恩没有过分计较这句话的可信度，他只是盯着艾琳娜手中的信纸，心里有一丝绞痛，一部分源于对儿时的玩伴布罗尔战死的哀伤，更大的难过却来源于心爱的人还想着已经离世的未婚夫，对自己多年以来的关心和爱护一直视而不见。

"是的，虽然迟到了——但毕竟来到了。"艾琳娜默默地将那封信叠起来，塞进贴身的口袋里，用力地按了按。她心里涌动着一股不可遏制的暖流，她也要做些什么，来将她的爱情故事继续下去。

"我想去一个地方，很久才回来……确切地说，我也不知道我什么时候才能回来。"艾琳娜已经下定了决心，很平静地看着有些失望的莱恩。

"你要去……菲拉斯？"阿斯特兰纳这对金童玉女的爱情故事人尽皆知，去菲拉斯度蜜月也自然不是秘密，早已经流传在居民之间。莱恩一下子就想到了这个地方，心底不由得有些绝望，手心里已经渗出了汗水，她还是忘不掉布罗尔！即使布罗尔已经死在了异国他乡！

"是的，我觉得我必须要去，否则，我的心永远不能安静。"艾琳娜一双宁静的眸子盯着有些悲伤的莱恩，她岂能不明白他的心意？只不过，她暂时不能接受罢了。

"那我……只能祝福你了，我必须留在这里。"说出这句话时，莱恩脸上挂满了笑容，可他的心却一直在滴血，一种巨大的悲怆和失望如脱缰的野马一样冲撞着他的心脏，多年来自己构筑的坚固的心理城墙在这一瞬间轰然倒塌，一切都结束了！

艾琳娜也笑了，只是莱恩从这一丝笑容里看不出任何的期待和希冀。

"关于布罗尔，我们曾有过约定，我必须去一趟菲拉斯，然后在上古的遗迹前祭拜月神，听布罗尔说那一句：幸好有你，陪我到最后。"艾琳娜的心已经决定，反倒觉得有些轻松了。

"好吧，很遗憾，我不能护送你前往了，作为你的……朋友，只能祝你一路顺风。不过，我会在这里等你——等到与阿斯特兰纳一起在敌人的炮火中彻底消失。"莱恩的这句话从无奈到坚定，有些慷慨夹杂在里面。他不想让艾琳娜看见自己流泪，便抢先转过身。

一切都结束了吧，莱恩仰头叹息了一声。可是，艾琳娜，你知道么，我也想对你说：希望有你，陪我到最后，即使我今晚就在炮火中死去，我也绝不后悔！

晚风轻拂，将艾琳娜的长发撩起，柔柔的在脸颊上划过。月华如水，在湖面上荡漾出千万道金黄色的柔波，而岸边的一切好似披上了一层温柔的轻纱，真是一个醉人的夜晚！艾琳娜随手理顺了被风吹乱的头发，等到莱恩走出自己的视野，她悄悄地说："幸好有你们，陪我到最后。"然后转过身，迈着坚定的步子朝菲拉斯的方向走去，她要去那里完成当初的承诺，她也坚信，布罗尔对她所做的一切很欣慰……

林晓在线

林晓：编辑部制作这期杂志的时候，正是9月中旬，钓鱼岛事件发生的时候。现在，你肯定知道了事件最后的结果。而当时的我，正密切关注着事态，守着网络，忍受着满天乱舞的流言、谣言和谎言，等待来自钓鱼岛的任何消息。国家兴亡，匹夫有责。责在关切，在思考，在影响。即便身为手无缚鸡之力的文弱书生，当也可用笔表达胸襟。

现在，10月的金秋在窗外闪烁，看看手边的《大众软件》，又到了订阅季的时候，明年的杂志你订了吗？

我给软盘出主意

■网友 守仁

我是在网络上发现〝大软地盘〞的，也在这个被称为软盘的地方混了一段时间，我发现软盘会员不少，可是每天的发帖量却很少，难道大家都在潜水？作为《大众软件》的官方论坛，我想我们大家都希望它人丁兴旺啊！我觉得软盘目前比较冷清的原因主要有三点：一是传统媒体与网络媒体之间有差异。论坛属于网络媒体的一种，应当具有网络突出表现的两个方面：信息交互性，要求网络所传输的信息必须有足够的信息量，且能够快速被网友理解接受；还有信息功利性，要求信息必须能够快速转化为利益。显然目前软盘没有达到这种要求。



二是运营投入不足。目前大软地盘的版主普遍活跃度较低，版主发的新贴也很少，较难引起用户的讨论。同时，论坛的版面也显得陈旧而缺乏特点，有条件的话最好能重新设计制作。

三是太多局限，在信息交换速度与满足度上，微博，SNS社区，贴吧，门户站点都有各自的优势占据了用户群，传统论坛专注于话题及引起话题，其中往往不能兼顾到对用户的关注。因为在论坛的模式中，用户是信息的传递者，用户自身的地位低于信息的缘故。

我想就软盘人气的提升，说一点自己的建议。目前最重要的事情是增加内容，大软杂志上有很多优秀的文章，但是往往随着杂志的时效性而失落，很多文章无从察考，这实在是十分遗憾，同时也造成了资源的浪费。所以，选择往期杂志的文章重新排版后发表在论坛上，是增加大软论坛信息量切实又有效的方式。可以将往期杂志制作电子书，一方面便于信息保存，一方面也可以在论坛作为奖励用论坛币兑换，促进用户的积极性。一些投稿至大软但未被选中发表的文章，可以经过排版配图发表在大软论坛的正式文章版面上。同时，成立大软地盘文学组（名称待定），以论坛为活动基地培养作者群，优秀作品向大软杂志投稿。分为原创和转载两部分，一方面进行创作，一方面整理和搜集信息。然后，现有版面活跃度不高的，应该重新调整，现在的论坛页面看上去很平凡，缺乏特点，需要重新装修，即要美观简洁又要符合大软的风格。

希望不久的将来，软盘能够热闹起来，成为大软读者上网必需去的地方！

林晓：又到了制定明年计划的时候了，软盘的2013年应该怎样呢？上面这位热心读者的建议，算是抛砖引玉，希望大家多为软盘（www.popsoft.com.cn/bbs）出谋划策，让我们共同建设好这个网上的大软读者的家园。

快评

这篇《和首长玩游戏的艺术》看似说笑，但是其中却蕴含着很深刻的办公室哲学和人际交往艺术，看罢感慨颇深、受益匪浅，我将立刻深入学习并应用到实际的工作以及学习中去！**网友 手掌你好**



Joker：在塔克拉玛干采风的小八和小朱发来贺电说这位同学敏于好学、积极进取、敢于实践、追求真理，是我们所有读者学习的好榜样！

你正在看的这本杂志，有什么感受请立刻告诉我。你也可以来信寄送到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143，也可以发送Email到：joker@popsoft.com.cn，或在腾讯以及新浪微博中@大众软件果然棒。登上杂志的快评会得到我们送出的小礼品。



大软微博话题

国庆长假已经结束，各位在这个暑假都有什么有趣的经历呢？不妨来我们的微博http://weibo.com/popsoft、http://t.qq.com/popsoft，@大众软件果然棒 同大家一起分享吧，正所谓独乐乐不如众乐乐吗！

本期应用话题：#大软话题#随着摄影器材的普及，越来越多人成为了摄影爱好者，同时也出现了许多利用相当普通的摄影器材拍摄却被狂赞“毒、德味、大师、学习了”的照片。你有自信能照出这样的照片吗？你觉得自己的摄影技巧在哪一方面需要加强呢？在这里同大家交流下吧。

危险的屁H：我还是比较习惯拍近景的，我是一个好的记录者，喜欢用相机记录下身边的一切。而且，我的相机还是听从魔左大人的建议购置的，哈哈。

开三：只要有好的景色，再差的摄影器材也能摄出味道来。

NewLife_AltairVan：说实话，我最需要加强的就是器材问题，我已经可以把照片拍到手机自带壁纸的程度了，暂时没有太大的问题。

songsongxc：我觉得我去年该好好上摄影课，为以后入手单反做铺垫……

达索菌：去年买了600D，经常在傍晚到周围练练手，出去旅游时（今年的九寨沟）好好练了练风景。

骑墙_气吞星汉幽幽子：器材再也不是屌丝装B利器了，而变成一种态度、自信（自我麻痹什么的才没有）//@被包养的世界:用Lumia 920妥妥的。

刘潇：我觉得取景是我的短板，我老觉得我拍到的景物不够多。

行者-万里：光圈、快门、感光度、白平衡！

秘境PHOTO：数码冲印尺寸法则 (Largest Digital Print Rule)如果你想把你的作品打印成大尺寸的照片时，照片的尺寸不能大于数码图片的长宽像素各除以200，如果你对作品要求很高，那么至少得除以250。

FBI视觉猫人：拍人物肖像时仰视45° 能取得最完美的眼神光。

旅行摄影大师：1.构图时将地平线与相机中横向的自动对焦点对齐；2.有些相机可以在显示屏画面上通过网络线确认画面线条是否平直，注意，不是所有相机都有这个功能；3.利用水平仪来确认相机是否水平；4.很多相机提供虚拟水平仪以方便确认相机是否水平，这个功能还是挺实用的。

大众软件果然棒：掌握一些摄影的小技巧往往能够化腐朽为神奇，利用一些简单的设备也能拍出“大师”的水准。看完了本期的特别策划，你是否有所收获呢？

本期游戏话题：#大软活动#大软和完美世界联合举办#《赤壁》英雄不止一面之你最爱的英雄#活动，回复微博并讲出一个你最爱的英雄和吸引你的故事，就有机会获得以下大奖！ 1等奖1名：iPhone 4S手机 2等奖1名：技嘉GA-Z77X-UD5H-WB WIFI主板 3等奖2名：Razer 那伽梵蛇无极版鼠标 参与奖20名：完美世界一卡通（30元面值）

鲁鲁修：周瑜，他在赤壁之战中击败了当时最出色的军事家——曹操。周瑜在赤壁之战中把自己毕生的才华发挥得淋漓尽致。

幽月：黄盖，为了自己的祖国可以忍辱负重用苦肉计取得曹操信任。

孙兰玉：碧眼孙权孙仲谋，疑人不用，用人不疑。以弱胜强堪比谢安！

传说中的猫妖：话说赤壁应该是三国形成的重要原因之一吧，最爱的英雄是刘备，他死不要脸的去追诸葛亮，立志把诸葛亮从直男变弯的精神很让人敬佩……



鱼花党：赵子龙。他曾在汉中以数十骑拒曹操大军，被刘备誉为“子龙一身都是胆也”。

Hot啾：赵子龙，长坂坡，赵云怀揣幼主阿斗，单枪匹马闯入曹营，杀了个七进七出闯出重围，曹操51员战将，83万人马奈何不了赵云。 再就是诸葛亮唱空城计的时候，司马懿害怕有诈不敢进城撤了兵，后来知道果然是空城又杀了回来，这时候诸葛亮已经把赵云调了回来，司马懿一听赵云报名，吓得没敢交手掉头就跑。

开三：马忠生擒关羽，立斩黄忠，天下英雄无不闻风丧胆！

孰仲霰：吕蒙。吕蒙原为一介武夫，经孙权劝学后努力涉猎读书，终成文武双全之将。关羽攻打樊城，吕蒙用白衣渡江之计成功袭取荆州，使关羽败走麦城。吕蒙再作为主将四面围住麦城，终于活捉了关羽。

海洋预报：必须是孙权，当时的雄图大业，天下三分可是自此一役始，之前还为他专门写了一首《踏莎行》： 烽火凌乱，杀月满山，苦道征战生死浅。功臣难济三十载，身后一千八百年。轻陷赤壁，吾辈孙权，一笑劫掠九世寒。天下三分魂斩月，狂风啸雨泪血斑。

大众软件果然棒：三国作为国人最为熟知一段历史，英雄辈出，众人都有其心目中那最为伟岸的形象，而游戏则是一种能让你化身其中体验那金戈铁马的途径。

软盘生活

Joker：前段时间Joker看了电影《转山》，知道了有这么一群“骑士”，用自行车挑战川藏线。对于这些敢于挑战自身的勇者Joker是打心底佩服的。没想到的是，这样的勇者，就在自己身边。软盘中有个小兄弟，叫牛肉。还在上大学的他在暑假期间挑战骑行川藏线，他成功了。在自己的青春中，留下了一段不会遗憾的记忆，他做到了。

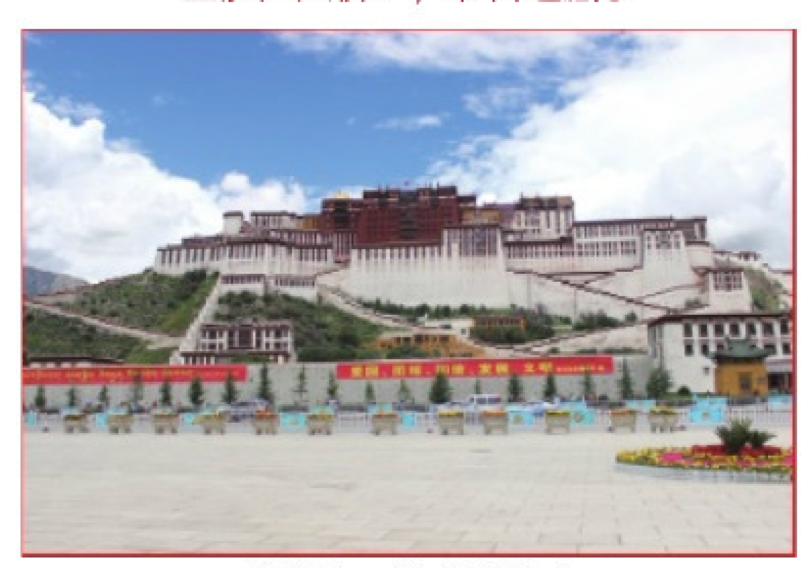
在路上

■软粉 牛肉

杰克·凯鲁亚克在《在路上》里写过这样一段话：“你的道路是什么，老兄？——乖孩子的路，疯子的路，五彩的路，浪荡子的路，任何的路。到底在什么地方、给什么人，怎么走呢？”



金沙江大桥上，准备进藏了



雄伟壮丽的布达拉宫



海子山姊妹湖

这个问题曾经深深触动了我，让我想去真正的上路，探寻路上种种未知，经历平生从未经历的生活，走过从未走过的道路。这就是让我一直希望在路上的原因。这世界上有太多太多我们没见过的风景，我们没体验过的生活，我们没有走过的路，还有我们没有遇见的人。这些，唯有真正在路上的人才有机会去经历，也是一批又一批旅者背起行囊上路的原因。

还是说说这次旅行吧。

川藏南线现在已经成为一条大热线路，暑期每日骑行者就有二三百人，而这中间能全程骑行的屈指可数。我一直十分赞扬说走就走的勇气，既然10岁的小女孩可以不搭车一下一下踩上二郎山，一群20多岁的年轻人为什么不可以？既然67岁的老人可以骑着二八大杠反骑川藏线，烂路又有什么骑不过去的？当一条线路泛滥时，最早那些自己探寻走过这条道路的人所有的坚持，就开始被后来者逐渐打破。我坚持了下来，因为我觉得我不应该让任何一段旅途留下遗憾，我应该让我的车轮滚过这条路上的每一公里。

写这些话的时候，另一位软盘的元老哈鱼也在骑行前往拉萨的路上，祝他一路顺利。



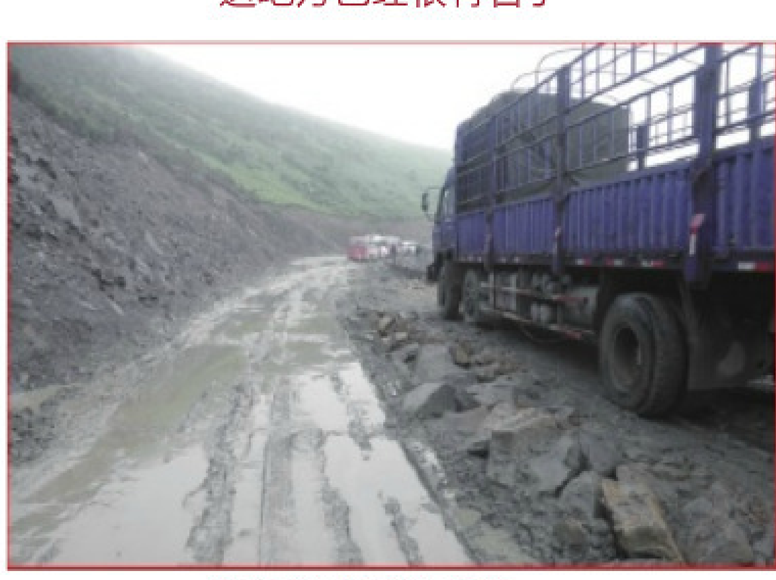
神圣的白塔



早晨的河面云雾缭绕



这地方已经很有名了



这路烂到无法言表……



在金沙江大桥上准备出发的牛肉同学



大多数人中途还是选择了搭车



风景如画的新都桥



由于是自己独自到垭口，只好让“战友”当了回模特

Sting：早在上大三的时候，对面寝室里有一位同学，在一个学期中除了上本专业的课，还参与了隔壁院系给研究生开的课程，并且同时在进行GRE的备考，忙得简直到了人生极限，他本人却颇有乐在其中的感觉。有一天晚上12点和他从自习室一道回来，他对我说，这个学期每天都要早起去图书馆占座；今早六点多他去图书馆的时候，发现自己居然是第一个到，馆门口没有人，十分清静，他跟我说："恰好当时朝阳从图书馆檐角透过来照在身上，说起来很荒唐，我当时居然有一种当骑士的感觉。"这里的关键词不是努力学习，而是投入度。这样的投入度是非常可怕的，它能够让一个人在以后的生活中，始终有自己的根基，即使有时漂流已久找不到方向，也能够在某些特定的时候回到自己的内心。因为当过骑士之后，就不会再想做随波逐流的人。因此不需要讨论骑车去拉萨值不值得，只要是通过类似的方式投入的完成一件较困难的事情，就能获得一份宝贵的人生自信。据我所见，大部分的人都不会经历这样的投入度，因此大部分的生活都注定庸俗。离开学校这一最后被指定的明确的人生轨道之后，我们到底如何开始生活？至少去做一件自己能够全心投入的事情，不一定像这位同学一样去骑车，只要有专注度，那就是你的财产。


坚持下来后自行车的惨状



马上到终点，心情无比激动


这就是传说中的怒江七十二拐

#大软《巫师之怒》有奖问答活动#

顺利落下帷幕，活动期间广大玩家踊跃支持，共收到13 689张回函卡，经过整理并随机抽奖后，选出了26位幸运的朋友分别获得《巫师之怒》中文典藏包和《巫师之怒》精美鼠标垫，感谢大家的踊跃支持与参与。

活动题目及正确答案

1、《巫师之怒》不删档测试为了低消费玩家以及非人民币玩家推出的最有益的功能是？**答案是：A 双货币系统**

2、新手玩家进入《巫师之怒》后，是否需要离开新手副本才可以进行互动？ **答案是：A 是**

3、《巫师之怒》的忒修斯系统的作用是什么？**答案是B：帮助玩家获得更多便利**

4、《巫师之怒》开放了几大种族？ **答案是C：6个**

获奖名单：

获得《巫师之怒》中文典藏包的6位幸运读者是：

山　东	白熊韬
广　州	林雨翔
甘　肃	陆　羽
甘　肃	赵　喆
北　京	张　杰
山　西	马　力

获得《巫师之怒》精美鼠标垫的20位幸运读者是：

深　圳	周　翔	**广　州**	王　钰	**北　京**	刘志伟	**南　京**	丁　亮
广　西	王　敏	**山　东**	周　颖	**新　疆**	王　进	**江　苏**	胡文中
北　京	杜　亮	**湖　北**	李淑乐	**湖　南**	吉　庆	**陕　西**	孔　祥
上　海	王　乐	**陕　西**	张　龙	**山　西**	周　敏	**甘　肃**	赵毅博
新　疆	张　淼	**内蒙古**	韩玉龙	**浙　江**	刘旭东	**北　京**	梁　兵


外盒效果图

热门应用TOPTEN

投票地址：www.popsoft.com.cn/topten/

大众软件软件关注排行榜		
排名	软件名称	投票数
1	迅雷	2011
2	QQ2012	1956
3	瑞星杀毒软件	1813
4	搜狗拼音输入法	1677
5	360安全卫士	1519
6	暴风影音	1312
7	快播	1257
8	WinRAR	1201
9	遨游	1172
10	金山毒霸	1090

数据来源：《大众软件》读者投票 · 2012年9月

编辑点评：回想软件发展的历程很容易发现，一开始确实存在一个“物质匮乏”的时代，大家都必须安装同一些软件。但随着软件产品越来越丰富，开发者开始根据各种特殊需求设计产品。这张榜存在的价值已经不在于指导，而是一种记录。

大众软件硬件关注排行榜		
排名	硬件名称	关注率
1	Windows 8平板电脑	8.99%
2	NVIDIA 6系列显卡	8.76%
3	固态硬盘	7.84%
4	游戏型高性能笔记本	7.80%
5	Windows Phone 8手机	6.66%
6	安卓5.0设备	6.32%
7	iPhone 5	5.67%
8	超极本及超驾轻薄本	5.51%
9	索尼PSV掌机	5.43%
10	Intel Ivy Bridge处理器	5.20%

数据来源：《大众软件》读者投票 · 2012年9月

编辑点评：调查之初，我们已经预计新发iPhone 5的关注度不会是最高，但最后其排名之靠下仍令人惊讶。在这款新品上，苹果的创新精神极为黯淡，除了“机身不断加长”这个概念为各路PS高手提供了足够的槽点之外，iPhone 5似乎已不再是最热门的话题。

App Store中国软件下载榜（iPhone平台）		
排名	付费版	免费版
1	Ultra Contacts Pro	好大夫在线
2	Mapbar Navi	唱吧
3	WeicoPro	随行
4	Touch Soundboard	微信QQ表情大全
5	火车订票助手	酷我音乐
6	来电（归属地+增强）	爱唱
7	Office Assistant Pro	我查查二维码
8	读心术魔鬼训练营	快速问医生
9	手机铃声（随意换）	导航小蜜3D
10	高德导航	今日头条

数据来源：App Annie · 2012年9月16日

编辑点评：免费榜中除了音乐类软件风头正盛之外，最惹人注目的是出现了两款在线医患问答软件。虽然它们和网上常见的医患问答并没有本质区别，但出现在iPhone上，意味着又一类传统项目从PC端迁移到了移动终端。未来这种迁移只会越来越多。

国内Android软件排行榜		
排名	热门下载排行	用户热评排行
1	微信	微信
2	手机QQ2012	社交图片分享Pinterest
3	360手机卫士	在线知识问答Quora
4	搜狗手机输入法	Chrome浏览器
5	PPS影音	中国求生手册
6	快播	社交型任务管理Any.DO
7	UC浏览器	环球时报
8	酷狗音乐播放器	快图浏览
9	天天动听音乐发烧版	磁带播放器
10	腾讯手机管家	大众点评

数据来源：Appchina应用汇（appchina.com）· 2012年9月

编辑点评：备受欢迎的在线知识问答网站Quora发布了自己的首款安卓应用——Quora for Android。Quora集合了许多问题和答案，也允许用户协同编辑问题和答案。Quora的创建目标是，挖掘出网络上未有的维基知识，并赋予其强烈的社会媒体属性。

2011年中国个人网银交易规模市场份额排名榜		
排名	银行名称	市场份额
1	工商银行	32.0%
2	农业银行	21.4%
3	招商银行	10.3%
4	建设银行	9.5%
5	交通银行	8.7%
6	中国银行	4.3%
7	兴业银行	2.5%
8	中信银行	1.6%
9	民生银行	1.4%
10	浦发银行	1.0%

数据来源：iResearch · 2012年7月

编辑点评：虽然当前战绩颇丰，但向前展望手机平台的战场，网上银行将如何进一步发展？银行帐户的重要性确实极大限制了该行业的发展速度，但其自身缓慢的信息化程度也令人侧目。这么多年过去，国内网银客户端还只存在于IE上，什么时候会出现在手机上呢？

2012上半年中国十大安全防护类软件		
排名	软件名称	月均覆盖人数（万人）
1	360安全卫士	36935.3万
2	360杀毒	36075.1万
3	QQ电脑管家	8412.1万
4	金山毒霸	8195.1万
5	360保险箱	8084.2万
6	瑞星杀毒软件	4632.4万
7	金山卫士	4147.8万
8	瑞星个人防火墙	1697.7万
9	360系统急救箱	1002.6万
10	金山网盾	974.1万

数据来源：iResearch · 2012年8月

编辑点评：此榜根据2012.1～2012.6连续6个月的相关数据统计得出。从榜单来看，免费软件已成为安全防护类软件市场的绝对主流。并且，市场集中化程度非常高。在月均覆盖人数前十的安全防护类软件中，奇虎占据4席，金山、瑞星则分别上榜3款和2款。P



第十届中国国际网络文化博览会

10TH China International Digital Content Expo

2012年11月23日-26日 北京展览馆

网络 · 游戏 · 动漫 · 音乐

Web

文化力量 创意未来

Cultural power Creative future

2012年11月23日-26日 (星期五-星期一)

November 23-26, 2012 (Friday-Monday)

北京展览馆

Beijing Exhibition Hall

联系地址 \ Contact Address: 北京市朝阳区朝阳门外北大街乙12号天辰大厦1302室 Room 1302,Tianchen Building,B12 Chaoyangmen North Street,Chaoyang District,Beijing,China.

邮政编码 \ Postal Code：100020

电 话 \ Telephone：010-6551 8652 \ 6551 8653 \ 6551 8671 \ 6551 8672

传真 \ Fax：010-6551 8679

E - mail: wangbohui@digichina.org.cn

联系网址 \ Contact Website：www.digichina.org.cn

Start

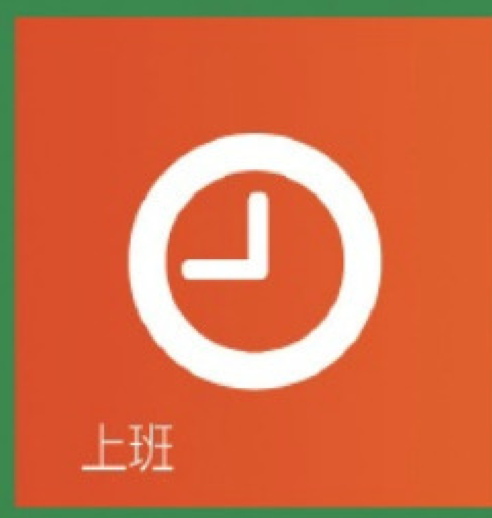
Popsoft Magazine

每个方块中，
都有你们和我们。

大众软件杂志
电脑应用与娱乐的第一选择



出片日


上班

午休时间
11:30 - 13:00




总体进度 ▲ 72%
专栏评述 0% 特别策划 75%
专题企划 100% 评游析道 90%
预计完成时间 24:00




SOUTH GAMING WEEKLY

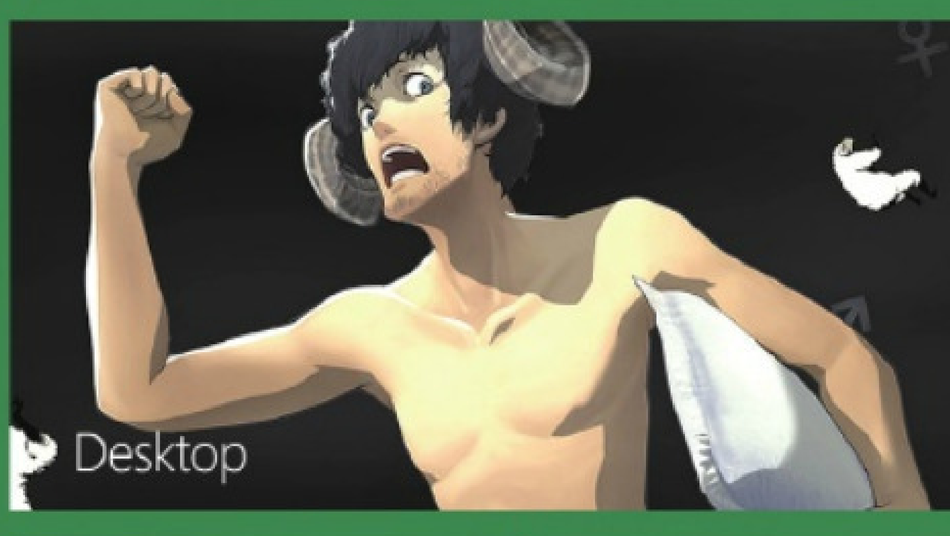
南方游戏周刊


强档攻略

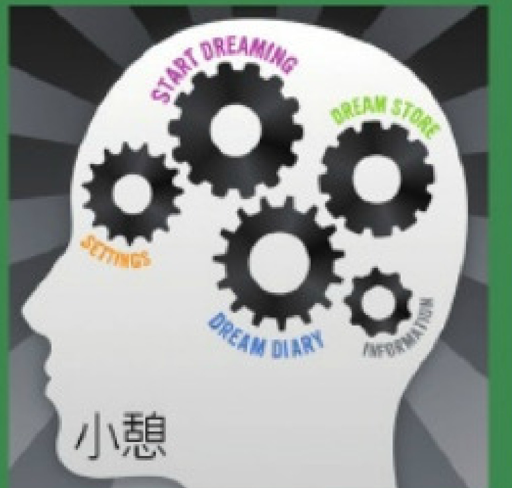

评测室


评测样品

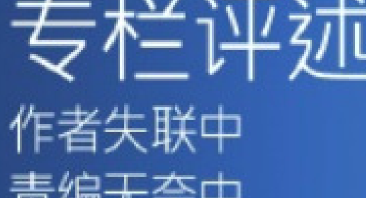

放松


Desktop


抓狂的专题组



小憩


专栏评述
作者失联中
责编无奈中
Sting的焦虑


写作


灵感


最佳应用


出片结束



邮发代号：82-726
本期特惠价：¥7.00元
定价：¥10.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN